

ПОНИ ПЛЮС

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА





ПОНИ ПЛЮС

Настольная ролевая игра

Автор идеи и исполнение: Zlanomar Creative Labs

Вёрстка и дизайн: Евгений Литвин, ElmyraNM

Вычитка, редакция: Сергей Белков, Rins

Иллюстрации: Zlanomar Creative Labs, [Speech Freedom](#), [Aluxor](#), [SkyAircobra](#), lothardJ, ElmyraNM, [DearMary](#)

This game material references the Cortex Plus® game system, available from Margaret Weis Products at www.margaretweis.com. Cortex® and Cortex Plus® and all associated logos and trademarks are solely owned by Margaret Weis Productions, Ltd. and are used with permission. Margaret Weis Productions, Ltd. makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability of the purpose of this product.

My Little Pony: Friendship is Magic is © Hasbro and Lauren Faust.

Авторские права на «Мой маленький пони: Дружба — это чудо» принадлежат Лорен Фауст и Hasbro. Все совпадения с существующими самодельными персонажами (OC, fan-made) носят случайный характер.

В документе используются гарнитуры Merriweather, Blogger, Celestia Redux и Galpon. Автор изображений игровых костей: Jason J. Paterson <https://openclipart.org/detail/172618/rpg-dice>

СОДЕРЖАНИЕ

ОТ АВТОРА	5
ЧТО ЭТО ЗА КНИГА?	7
Что потребуется для игры?.....	8
ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ	8
ЗАПАС КУБИКОВ	10
Бросать или нет?.....	11
Итог.....	13
Степени успеха.....	13
Бреши.....	14
ПРАВИЛА КАК АБСТРАКЦИЯ	15
ТРИ ДЕЙСТВИЯ	17
Сделать ставку.....	17
Преодолеть.....	17
Создать черту.....	19
ПАМЯТКА	24
СЮЖЕТНЫЕ ОЧКИ ИГРОКОВ	25
Трата сюжетных очков.....	25
Получение Сюжетных очков.....	27
ПРИМЕР ИГРЫ	29
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	36
Имя.....	37
Подходы.....	38
Элементы гармонии.....	41
Отличия.....	46
Метка.....	50
Знаковые активы.....	52
ВИДЫ ПОНИ	54
Земные пони.....	55
Кристалльные пони.....	57
Пегасы.....	60
Единороги.....	64
Аликорны.....	68
ДРУГИЕ ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ РАСЫ	72
Зебры.....	72
Грифоны.....	72

ТАЛАНТЫ И ЧЕРТЫ	74
Конструктор талантов.....	75
«Продвинутые» таланты.....	83
Пределы.....	85
ЖЕРЕБЦЫ И КОБЫЛКИ	88
ДЕВЯТЬ ШАГОВ НАВСТРЕЧУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМ	90
РАЗВИТИЕ ГЕРОЕВ	91
СТРУКТУРА ИГРЫ	93
Сцены.....	93
Выведение из конфликта.....	96
Уступки.....	98
ДИСГАРМОНИЯ	99
УСТРАНЕНИЕ ОСЛОЖНЕНИЙ И ТРАВМ	100
Восстановление гармонии.....	103
МАГИЯ	104
Дружбомагия.....	105
Элементы Гармонии.....	106
Тёмная магия.....	107
Магические предметы.....	108
ИНСТРУМЕНТЫ ВЕДУЩЕГО	110
Сложность.....	110
Очки Хаоса.....	110
Трата жетонов хаоса.....	111
Пополнение.....	114
Черты и отличия сцен.....	115
Метаигровые отличия.....	118
НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ (НИП)	119
ПОНИ МАСТЕРА	121
Статисты.....	121
Вспомогательные персонажи.....	121
Антагонисты.....	123
МОНСТРЫ	132
Алмазные псы.....	136
Ауизотль.....	136
Бизон / Як-як.....	137
Василиск.....	138

Виндиго.....	138
Гидра из Фроггиботтом.....	139
Грифон.....	140
Дракон взрослый.....	141
Дракон детёныш (Спайк).....	142
Дракон подросток.....	144
Драконеквус.....	145
Древесный волк.....	147
Карьерные мурены.....	147
Лорд Тирек.....	148
Мантикора.....	150
Медведица.....	150
Медвежук.....	151
Минотавр.....	151
Морской змей.....	152
Параспрайты.....	152
Перевёртыши.....	153
Породдил.....	155
Смуз.....	155
Татцльвурм.....	157
Твиттермит.....	157
Феникс.....	158
Фруктовые летучие мыши и вампиры.....	159
Химера.....	160
Цербер / ОрФ.....	161
ИГРОВОЙ МИР.....	162
Хронология Эквестрии.....	162
Климат Эквестрии.....	165
География Эквестрии.....	165
ВОЖДЕНИЕ ИГРЫ.....	171
Идеи для крупного города.....	172
Идеи для малонаселённых земель.....	174
Идеи для дикой местности и заграницья.....	176
Универсальные идеи.....	177
ЛИСТ ПЕРСОНАЖА.....	179

От автора

Я большой любитель увлекательного хобби, известного как настольные ролевые игры, и каждый раз, когда в моё поле зрения попадает что-то цепляющее (сериал, фильм, книга или прописанный мир), я либо ищу по ним готовые игры, либо делаю их самостоятельно. My Little Pony: Friendship is Magic — одна из таких вещей, в которой есть интересный сеттинг, проработанные персонажи, место для спекуляций и юмор. MLP: FiM когда-то был популярным настолько, что имиджборды ломились от картинок и макросов, а видео-хостинги — от нарезок, креативов сомнительной ценности и музыкальных клипов.

Создание настольной ролевой игры по вселенной цветных лошадок было вопросом времени... И действительно, ещё с первого сезона фанаты сериала начали клепать системы и правила для проведения ролевых игр, ни одна из которых, тем не менее не устраивала вашего покорного слугу. То фокус на боях и физическом насилии, то оцифровка лишних элементов и тонкостей, то громоздкая система, то крайне формализованная.

Мне нужна была простая система с минимумом лишних сущностей, с механикой, легко перетекающей в описания и обратно, поддерживающая жанры, реалии и тропы (tropes) сериала, и достаточно гибкая, чтобы каждый игровой коллектив мог с лёгкостью подогнать правила под свои вкусы или добавить отсебятины. И, главное, — не просто позволить играть за персонажей сериала, а сесть в режиссёрское кресло. Дать игрокам инструменты для совместного создания эпизода про приключения обитателей Эквестрии. Когда игрок скажет «А я придумал нечто шикарное, и если сейчас оно произойдёт — это будет на двадцать процентов круче», правила дадут ему все средства воплотить желаемое.

Таким требованиям отвечает несколько систем для настольных ролевых игр, например, Fate Core, HeroQuest за авторством Робина Лоуза и семейство систем Cortex. Я оставил свой выбор на Cortex Plus® из-за её соответствия изначаль-

ной задумке, наглядности, гибкой формализации, широкого инструментария и фокуса на управлении драматизмом.

Вы могли видеть эту книгу под другим названием: My Little Pony: Friendship is Magic Настольная Ролевая Игра. То, что вы читаете прямо сейчас — её переиздание. В новой версии я исправил ошибки, переписал сложные фразы, сделал механику более интуитивной и добавил ясные примеры. Если вы знакомы с играми на движке Cortex Plus® (Marvel Heroic Roleplaying, Firefly RPG, для примера), то вам «ПОНИ ПЛЮС» покажется весьма знакомой.

Если же вы никогда раньше не пробовали игры такого формата — вам обязательно понравится.

Москва, 2017

Важно!

Текст этой книги может содержать спойлеры. Если вы не досмотрели мультсериал My Little Pony: Friendship is Magic до актуального сезона – сделайте это, он того стоит.

Здесь и далее вы можете натолкнуться на слово «пони», употреблённое как существительное третьего склонения во множественном числе. Такое написание носит умышленный характер.

Что это за книга?

Когда вы смотрите мультфильм, вы можете поймать себя на мысли «На месте героев я бы поступил по-другому», фантазировать о последствиях, пойти события в другую сторону, или мечтать о своём герое, ищущим приключения в Эквестрии. Этот мануал позволяет вам исследовать все подобные ситуации в формате игры.

Такая игра называется настольной ролевой (НРИ). В ней вы примеряете на себя роль какого-то персонажа и, руководствуясь описаниями других игроков и логикой событий, принимаете за него решения, исследуете игровой мир, формирующийся в вашем общем воображении. Как правило, на НРИ собирается несколько людей, договорившись, во что они хотят играть и какими героями, кто будет арбитром и рассказчиком и какие правила они задействуют в случае разногласий.

Семнадцатый эпизод шестого сезона сериала – *Dungeons and Discords* – как раз рассказывает о такой игре. В этой серии Спайк объясняет Дискорду принципы настольной ролевой игры *Ogres & Oubliettes* и даже предлагает поучаствовать. Игровой процесс показан нарочито гротескно, но зритель вполне может составить представление.

Игровой процесс — это диалог, дополняемый бросками кубиков, подсчётами и отметками в анкетах героев. Один из участников берёт на себя функции рассказчика — это ведущий игры, иногда называемый мастером. Он играет за остальную вселенную во всех её проявлениях: препятствия, события и другие действующие лица истории (монстры, соперники и союзники). Мастер ставит игроков перед ситуационными задачами, выслушивает заявки, просит их кидать игральные кубики, когда надо, и интерпретирует результаты бросков, как и последствия принятых решений.

Выбранные правила помогают всей игровой группе формировать единое представление о событиях общего воображаемого пространства. Средства синхронизации на жаргоне

ролевики носят гордое название «системы». Системы определяют исходы заявок и конфликтов, содержат рекомендации по переводу сказанного за столом на язык правил и обратно, перечисляют часто используемые параметры, принципы создания персонажей. Системы даже могут брать на себя распределение повествовательных прав между участниками, подсказывая дальнейшие события и определяя, за кем из играющих останется последнее слово в текущей сцене.

Прежде чем мы изобразим вам пример игры, использующей настоящие правила, имеет смысл разобраться с базовыми понятиями. Cortex Plus® — специфическая система со своим жаргоном.

Что потребуется для игры?

- Сами игроки, обычно 3–6, вместе с ведущим;
- Эта книга для знакомства с правилами и обращения к ним при необходимости;
- Свободное время, закуски и напитки;
- Жетоны или фишки;
- Ручки, карандаши (в т. ч. цветные), ластики и другие письменные принадлежности;
- Игральные кости с разным количеством граней: от 4 до 12. Желательно собрать большую кучу, чтобы каждого вида было штук пять. Такие кости можно приобрести в магазинах варгеймов, настольных игр и хобби;
- По одному листу пони на каждого игрока;
- Несколько чистых листов или бумажек для заметок. Иногда бывает полезно использовать стикеры.

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

В системе используются четырёхгранные, шестигранные, восьмигранные, десятигранные и двенадцатигранные игральные кости. Несмотря на это, они для простоты и исключительно с целью унификации понятий называются кубиками без исключений.

Когда игрок заявляет действие, исход которого неочевиден, может привести к последствиям или оспаривается напрямую другим участником (обычно, это привилегия ведущего), он собирает запас кубиков из качеств, на это влияющих. «Я пытаюсь копытами стряхнуть с дерева немножко яблок», «Моя Снежинка впадает в ярость и поражает параспрайтов чародейскими ледяными осколками» — вот, навскидку, примеры заявок, которые могут пойти не так. Настрой, подход, стресс, обстоятельства, умения, магия, биография и многое другое — всё будет учтено и добавлено в пул как *черты*.

Черты — это качества, свойства, параметры, описания и характеристики, представленные игральными многогранниками. Грубо говоря, чертой может быть всё, чем можно решать конфликты и найти применение прямо сейчас. Если вы можете извлечь из мудрости героя пользу, то она превратится в *Мудрость dX*, если ваш *Скверный характер* может вмешаться — это тоже черта. Влияние черты в сцене, её вес определяется количеством граней у игровой кости. Чем их больше, тем связанное с кубиком свойство важнее (или сильнее).

В таблице 1 приведены примеры, как можно представить число граней через описания, как трактовать их влияние, и как они соотносятся друг с другом.

ТАБЛИЦА 1: ТРАКТОВКА ИГРАЛЬНЫХ КОСТЕЙ

Игральная кость	Сложность	Качество	Успех
d4	Легко	Низкое	Минимальный, на соплях
d6	Средняя	Типовое	Обычный
d8	Высокая	Хорошее	Существенный
d10	Очень высокая	Превосходное	Полный
d12	Да ну нафиг!	Эпическое	Оглушительный

Любые черты отмечаются в тексте следующим образом:
Название черты ndX.

Нотации игральных многогранников

Сокращения, общепринятые в сообществе ролевиков, имеют вид ndX , где n – количество одинаковых кубиков, d – сокращение от слова *die* (игральная кость), а X – количество граней. Так, запись $2d10$ означает бросок двух десятигранников, $3d6+1d12$ – бросок трёх шестигранников и одного додекаэдра. Обычно множитель n опускается, если равен единице. Так, $d8$ означает один октаэдр.

Разница между двумя соседними кубиками в ряду $d4-d12$ называется шагом. Скажем, между $d4$ и $d6$ всего один шаг, а между $d4$ и $d12$ — четыре.

Иногда правила попросят вас понизить или поднять значение кубика. Вы превращаете целевой кубик в кость на один шаг меньше или больше, например, $d6$ в $d4$ или $d10$ в $d12$. Понижение за $d4$ предполагает неэффективность действия (даже если вы попали по противнику, броня полностью поглотила вред). Повышение сверх $d12$ в зависимости от контекста или позволяет добиться абсолютного успеха, или вывести персонажа из конфликта.

ЗАПАС КУБИКОВ

Запас (он же пул, он же дайспул — от англ. *Dicepool*) — набор кубиков, составленный из актуальных черт и кидаемый с одной целью. От ситуации к ситуации пул собирается из разных черт: в конфликтах возможности возникают каждую минуту, приходится менять тактику и старые способы оказываются бесполезными.

Чаще всего вы захотите положить в запас много костей. Чем их больше, тем больше у игроков и ведущего есть «ниточек», за которые можно дёргать сюжет: сказать, что именно пошло не так или, наоборот, выделить решающий фактор. Всё служит высокой вариативности последствий. С точки зрения голой игровой механики же, чем больше кубиков в пуле, тем

выше вероятность выкинуть единицы, сулящие внезапные повороты сюжета (см. стр. 14), или получить высокие значения, тем самым закрепив успех.

Дайспул игральных костей в момент броска обезличен. То есть, неважно, что предоставила вам травма противника, а какой кубик получен от элемента гармонии — это позволяет играть с выпавшими значениями, итогом и эффектами, о чём будет сказано далее.

Я играю за единорога, которому нужно проучить заехавшего в Понивилль иллюзиониста, уже порядочно всех доставшего. Попытаюсь подвергнуть сомнению его мастерство и взять на понт — пусть попробует загипнотизировать Малую Медведицу, что обитает в лесу Эверфри. Я собираю свой пул. Сперва отличия: **Замкнутая** — здесь оно мешает, поскольку публичные выступления доставляют дискомфорт героине, но всё равно имеет значение. Из подходов беру **Прямолнейный**, поскольку у меня нет задних мыслей, я просто хочу, чтобы фокусник доказал сказанное. Затем элементы: пожалуй, **Верность** подойдёт — я делаю то, что постеснялась или не захотела делать вся община, выражаю её мнение. Ещё мне поможет знаковый актив **Библиотекарь**, так как моя героиня читала о подобном случае. Получается d4 за отличие (более того, последнее даёт одно сюжетное очко), d8 за подход, d8 за элемент и d6 за актив.

Бросать или нет?

В разных ролевых компаниях к метанию кубиков относятся по-разному. Здесь приведены обстоятельства, отвечающие духу системы:

ОПРЕДЕЛЁННО БРОСАТЬ, КОГДА:

- Успешность заявки под вопросом;
- Вы хотите помешать другому игроку, в т. ч. мастеру и, скорее всего, их персонажи будут настроены против;

- Вас просит ведущий (обычно это проверки на какие-то конкретные действия — осмотреться, избежать опасности, заподозрить неладное);
- Заявка может привести к последствиям или создать кучу возможностей для развития сюжета;
- Есть явный риск.

БРОСКАМИ ЛУЧШЕ НЕ ЗЛУОПЮТРЕБЛЯТЬ, КОГДА:

- Проверка неинтересна для истории;
- Действие не предполагает риска или выявления неожиданных как приятных, так и плохих;
- Заявка ничего не меняет, вне зависимости от успеха или провала броска, не вносит вклада в динамику и развитие сюжета;
- Действие невыполнимо (все вопросы к мастеру);
- Ведущий просит вас не кидать, даже если в правилах сказано, что надо.

Ситуация, ничем и никому не угрожающая, не создаёт риска, а потому провал был бы попросту скучен. В таких ситуациях мастеру следует просто сказать «Ага, это срабатывает» и продолжить историю. Что делать, если вы настаиваете на обратном — необходимости броска? Это ваше право, но придётся объяснить, зачем это нужно, определить ставки и разницу между провалом и разными степенями успеха. Если ведущий дал добро, но кубики в конце концов выпали не так, как хотелось бы, «передумать» уже нельзя.

Каждый бросок в игре должен быть значим. Система сделана так, что в случаях и провала, и успеха наступают значительные последствия. Неудачный бросок на создание преимущества создаёт черту, мешающую вашему герою. Неудачная попытка что-то преодолеть приводит к фиаско, скажем, если вам не удалось перелезть через забор, то, значит, вы в нём застряли... или сломали его! Если не вы причинили вред противнику, то он, легко уйдя от атаки, нанесёт урон вашему герою — согласно тому, что у него выпало.

Броски втёмную (когда один из участников игры, как правило, ведущий, кидает и получает результат броска втайне от остальных игроков) в С+ не просто бесполезны, а даже вредны. Система поощряет совместное «чтение» выпавших значений, торговлю с ведущим игральными костями, показавшими 1, и понимание, как и куда можно применить кубики.

Итог

Метните на стол все набранные многогранники и позвольте себе и другим игрокам увидеть результаты. Отложите в сторону всё, что выпало единицей. Из оставшихся кубиков выберите два любых и сложите их значения. Это ваш *итог*, позволяющий оценить успешность решения стоящей проблемы, и он сравнивается с другим итогом (реакцией антагониста или сложностью преграды). Действие с наибольшей суммой считается победившим, поэтому обычно игрок стремится вложить большие значения в итог.

Мастер кидает кубики за иллюзиониста и получает итог 11 – это число, которое мне надо побить. А у меня выпало (в том же порядке) 1, 3, 6, 6. Пожалуй, будет выгоднее взять два самых лучших результата: $6 + 6 = 12$. Моя сумма больше, чем у мастера – в этом раунде победа за мной.

Обычно игрок и мастер кидают свои пулы по-очереди.

Степени успеха

Помимо самого факта успешности, разница между итогами позволяет оценить силу эффекта — черты (то есть, кубика), создаваемой вашими поступками. К примеру, черта отражает пробивную силу удара, весомость аргумента, мощь заклинания или прочность волшебных щитов. Успехи превращаются в черты по следующим правилам:

- Стандартный успех (разница в значениях не превышает 5) даёт 1 степень . Этому соответствует черта с силой d6;
- Каждый экстраординарный успех (каждые 5 разницы)

добавляет +1 степень, делая подъём черте. Таким образом, при разнице в 11 получится один стандартный успех и два экстраординарных — это d6 с двумя подъёмами — d10;

- Также есть таланты, сдвигающие степень успеха на +1, а иногда даже +2. Обычно они работают только в случае победы по итогам. То есть, сначала сравниваются итоги, потом уже определяется степень успешности заявки.

В случае провала игрок может согласиться на «успех задним числом» — либо стандартный успех, усиливающий эффект противника или сопровождающийся осложнением для протагониста, либо рейтинг создаваемой черты будет d4.

Разница между итогами иллюзиониста и библиотечарши меньше 5, а это обычный успех в мою пользу. Если бы я создавал черту, я мог «повесить» на фокусника осложнение с силой d6, что-то вроде **Повёлся d6** или **Должен всем доказать d6**. Это сыграет мне на руку в следующих конфликтах.

Бреши

Брешь — это кубик, выпавший единицей. На брешах можно как зарабатывать сюжетные очки (и пункты хаоса), так и тратить их на разнообразные эффекты. Единицы никогда не учитываются в итогах.

Бреши — это повод для ведущего и игрока пополнить свои фонды сюжетных очков — метаигровой валюты, о которой будет рассказано далее (см. с. 25).

Когда бреши выкатил игрок, то он получает жетон, если мастер решит:

1. пополнить свой пул хаоса;
2. создать новые помехи d6 здесь и сейчас;
3. поднять рейтинг помехи, уже существующей на персонаже «виновного» игрока;

Когда брешь выпала у мастера, то он получает жетон, если игрок:

1. согласится принять жетон в качестве компенсации;
2. понизит имеющуюся помеху на один шаг;
3. получит актив с рейтингом d6 здесь и сейчас.

Поскольку у меня выпала единица, я и мастер можем получить за неё по одному сюжетному очку. Я согласился и ведущий своё тут же потратил, чтобы «наградить» меня осложнением **Разнервничалась d6** – публичные выступления даются плохо моей героине.

Если в пуле несколько единиц, то можно либо создать несколько активов / помех, либо изменить силу целевой черты на несколько шагов. Каждая брешь используется с одной целью однократно.

ПРАВИЛА КАК АБСТРАКЦИЯ

Система оперирует на высоком уровне абстракции — она позволяет оценить исход намерений персонажей, оставляя игрокам свободу описывать мелочи и подразумеваемые действия, опираясь на сказанное мастером и обстоятельства. Описания первичны по отношению к правилам: явления и факты создаются диалогом, манипуляции с кубиками же лишь помогают им «закрепиться» и оценить влияние на дальнейшие события.

Для наглядности, сражаясь с древесными волками в лесу, ваша пони может банально отдубасить их копытами, поднять камень потяжелее и врезать им или стукнуть по стволу гнилого дерева, чтобы уронить его на тварей. Если нападение происходит не в лесу, а в амбаре, игрок может заявить, что хватает вилы со стены и ими отбивается от древесных монстров. Результат один и тот же: вероятный вред, причиняемый деревянным тварям.

Некоторых может смутить то, что по умолчанию игрок кидает одни и те же кубики во всех вышеуказанных примерах. То есть, с точки зрения системы, вилы не дают ощутимых бонусов в бою, а падение бревна сопоставимо с ударом задними ногами с разворота. Как же так? Это не совсем верно: если эти детали неважны, то они могут быть какими угодно, их влияние будет учтено только тогда, когда они станут чертами и получат свой рейтинг.

Система Cortex Plus® не моделирует «реальность» вымышленной ситуации, она моделирует жанр, драматизм и, скажем так, работу сценариста. Вы формируете пулы из черт, исходя из их важности здесь и сейчас. Они как бы попадают в кадр, приковывая внимание игровой группы. Если вилы дают вам преимущество, это значит, что не они сильнее удара копытом, а что герою удаётся достичь задуманного благодаря наличию сельхозинвентаря под боком. Рядом могло оказаться что угодно, но ситуацию спасли именно вилы.

Вдобавок черты помогают создавать дальнейший нарратив. Ничто не мешает вам сказать «А пусть это будут не *Вилы d6*, а *Бензопила d6*», но при равенстве бонусов описание, возможности и допустимые последствия использования инструмента будут совершенно другими. Бензопилой можно срубить опорную балку и обрушить на монстров потолок, ещё — попробовать разлить бензин и поджечь всё к чертям... Или просто кромсать древесных волков. Во всех этих ситуациях *Бензопила d6* помогает, но вовсе не из-за своих атакующих качеств.

Даже когда черта теряет рейтинг, но не выведена из повествования, она остаётся в общем воображаемом пространстве. Она просто... перестаёт влиять на события. Допустим, вашу поняшу могли буквально час назад вылечить от *Переломанных рёбер d8*, а сейчас она лихо прыгает по головам волков и лягает в полную силу. Неужели за это время все ранения исчезли? Нет. Сращённые кости и бинты никуда не делись — просто они не настолько важны в этой сцене, чтобы враги сделали из них преимущество. Получаемый урон будет накапливаться с нуля, но его описание будет гораздо мрачнее и жёстче.

Три действия

На языке системы все возможные заявки игроков объединены в три крупные группы действий. Вопрос «Чего ты хочешь этим самым добиться?» поможет определить его принадлежность. Если это попытка чего-то не допустить — это *Ставка*. Если игрок хочет ввести в повествование новый факт, обстоятельства, получить преимущества или нанести урон — это *Создание черты*. Когда персонаж игрока собирается чего-то просто достигнуть — это *Преодоление*.

Сделать ставку

Когда вы хотите чего-то избежать, сохранить статус-кво, защититься или помешать какой-то активности, вы делаете ставку. Так поступает защищающаяся сторона, будь то противник, ожидающий атаки; беглец, который не хочет, чтобы его настигли; персонаж, ведущий себя непримечательно, или тяжесть препятствия, поэтому обычно ставки устанавливает мастер. Иногда ставки делают игроки, когда их герои, скажем, попадают в засаду или подвергаются допросам.

Когда вы устанавливаете ставку, обозначьте итогом число, необходимое для преодоления оппонирующей стороной. Если оппонент его побивает, он достигает задуманного. Иначе же вы остаётесь при своих и даже можете обратить успех против врага.

Скяртарт поругался с тремя бизонами и готовится к драке. Он не хочет кидаться на обидчиков и встаёт в защитную стойку, приглашая парнокопытных атаковать. Бизоны, переглянувшись, набрасываются сразу с трёх сторон. В данной ситуации ставку делает игрок за пони земли: он не предпринимает активных действий и по факту задаёт целевое число для атаки бизонов.

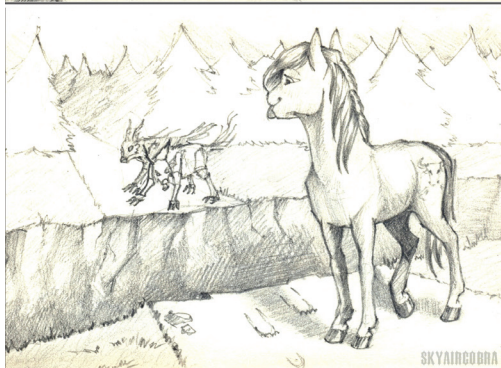
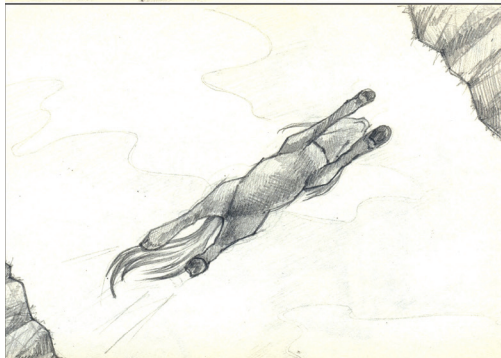
Преодолеть

Когда, наоборот, вы чего-то хотите достигнуть и не планируете вводить новые факты и черты в сюжет, вам неинтерес-

но помогать союзникам и осложнять жизнь врагам, а просто оценить — удалось ли задуманное или нет — вы преодолеваете преграду. Скажем, когда пони прыгает через пропасть, у неё есть два принципиальных исхода: она провалилась или нет. Если у пони итог прыжка выше, чем итог обрыва, ей удаётся перепрыгнуть через него. Если итог меньше — это очень плохо...

Таврия убегает от древесных волков. Учитывая состояние героини, игрок решает, что не будет сражаться с хищниками и попытается от них избавиться, просто перепрыгнув на другую сторону разлома. Здесь ставку задаёт ведущий — каньон «пассивно» защищается, ибо не может действовать сам по себе. Игрок за Таврию, желая оторваться от погони раз и навсегда, берёт пул применимых черт и кидает!

Успех! Итог игрока оказывается больше итога мастера — Таврия одним махом перепрыгивает через бездну, чего нельзя сказать о монстрах. Они не решаются продолжить преследование.



Впрочем, при неудачном броске вы можете зацепиться ногой за ветку или при падении получить травму и выжить. Поскольку Преодоление не служит цели создавать новые черты, все последствия, скорее, лежат в плоскости событий и носят менее формализованный характер.

Это специально сделано для повышения рисков в конфликтах. Если вы готовы решить драку, погоню или спор в один бросок, ожидайте и того, что это может сыграть против вашего героя, существенно осложнив ему жизнь. Не выиграл битву — значит, проиграл, даже если это были какие-то третьестепенные статисты-приспешники злодея (более подробно смотри с. 121). Не залез на стену — значит, сорвался с неё. Вот почему, кстати, имеет смысл обговаривать риски перед броском.

Таких действий на самом деле много: нельзя вспомнить какой-то факт частично, победить в гонке всего лишь «на д6» или купить вещь не до конца. Впрочем, как говорилось ранее, если вы хотите из своего действия извлечь пользу — превратить победу в аргумент или титул, которым будете козырять перед понятиями — вы наверняка прибегнете к правилам создания черт.

Создать черту

Успешный бросок вашей заявки создаёт новую черту, которой впоследствии воспользуются союзники или вы сами, если найдёте ей применение. Поискать в куче хлама **Исправный инструмент**, уронить на противников **Тяжёлые ящики**, **Приободрить** истощённых долгим переходом единорогов — это всё покрывается созданием черт. Причинение урона и стресса также связано с этой группой действий.

Разница между итогами устанавливает силу создаваемых последствий (см. на страницах 13–14). Они представлены двумя категориями: *Осложнениями* и *Активками*.

Осложнения — это все преимущества, ситуативные воздействия и неприятности, которые играют на руку противникам. Осложнения закрепляются за персонажами.

Активы выражают временный бонус от условий, преимуществ, воздействий и снаряжения для вас и ваших друзей. Активы «вешаются» на элементы текущей сцены или персонажей.

АКТИВЫ

К активам относится снаряжение: **Оружие; Верёвка; Коньки; Прочный комбинезон;** транспорт: **Плот с припасами; Дирижабль; Списанный танк-паровоз;** союзники и другие пони: **Подкрепление из Эпплузы; Я с Рейнбоу; Внезапно Зекора;** явления: **Антигравитационное заклинание; Гроза; Грохот праздничных петард; Пожар.** Бывают и состояния: **Воодушевлён; Щит отражения чар; В ярости;** знания и информация: **Памятка по алхимии для пегасов; Разведданные; Кратчайшая дорога в Мэньхэттен.** Создание активов вовсе не связано с их прямым производством из подручных средств. Активы можно найти, вызвать колдовским образом, обратить на них внимание, попросить в долг или купить, вспомнить, провести организа-



ционные мероприятия или заработать — что больше отвечает условиям, в которых оказались ваши персонажи.

Для создания активов есть два метода. Первый упоминался ранее: при бреши ведущего вместо пополнения своего запаса СО вы получаете актив, но с силой d6.

В библиотеку Твайлайт залетел отряд перевёртышей. Принцесса выпускает в них обжигающие лучи и ведущий задаёт ставки, кинув кубики за отряд. Среди прочего выпадает 1. Игрок за Твайлайт решает воспользоваться этим и тут же тратит возможность на актив здесь и сейчас (при этом мастер получает жетон Хаоса в качестве компенсации). Увернувшись от луча, перевёртыш врывается в полку с книгами, и к ногам Спаркл падает колдовской гримуар. Теперь у неё есть **Компендиум заклинаний высокой арканы d6**.

Второй механизм — создать актив собственно действием. Если никто конкретно не мешает, вы бросаете свой запас игровых костей против сложности, установленной ведущим. В противном случае мастер кидает за оппонента, описывая, как именно он пытается помешать.

Моя героиня – единорог Вэнити, с друзьями застрявшая в лесу Эверфри. Чтобы найти дорогу домой, я колдую волшебные блуждающие огни, разгоняющие тьму вокруг – эту заявку «оспаривает» ведущий своей ставкой. Его итог 15. Мой пул: **Магия d8, Впечатляющий подход d10, Все глаза на меня d8**. Выпадает 7, 2, 7. Обычно это был бы провал – итог 14 в лучшем случае – поэтому мастер мог повесить на меня осложнение с силой d6 (стандартный успех): **Заблуждения d6** или **Непослушных огоньков d6**, привлекающих к нашей партии хищников. Сделай я 16, управляя своим фондом сюжетных очков, – я побил бы ставку ведущего. Допустим, я так и поступил и теперь имею **Путеводные огни d8** (стандартный успех плюс один от таланта), и их можно будет применить в последующем тесте навигации, причём всей группе.

Простые активы (не знаковые) относятся ко временным преимуществам. В процессе игры их забывают, теряют, ломают или они просто становятся неуместны в других сценах. Даже питомца или союзника можно испугать или прогнать. Независимо от метода создания активы существуют только одну сцену. Впрочем, за трату одного СО один актив можно «сохранить» до конца игрового сеанса и применить повторно в одной из следующих сцен. После своего вторичного использования сохранённый актив становится обычным и к концу новой сцены опять уходит в никуда.

Когда Дискорд подхватывает болезнь Голубой грипп, Каденс, во избежание заражения, окружает себя и Твайлайт волшебным полем **Пузыря здоровья**. Этот актив блокирует кашель и сопلي повелителя хаоса. Чтобы это заклинание осталось висеть до конца серии и его не пришлось экстренно переколдовывать, хватит вклада сюжетного очка.

ОСЛОЖНЕНИЯ

Осложнения — последствия, наложенные на персонажа. Когда вы создаёте осложнение, вы кидаете свой пул костей против запаса целевого оппонента почти всегда. Описательная часть осложнений варьирует сильно: это и ранения (**Ушиб; Перелом; Отравление ядом змеи; Знатный синяк**), и душевные терзания (**Морок короля Сомбры; Чувство ненужности; Паника**), и социальные проблемы (**В розыске; Сильно влюбился; Посмешище**), и неудобства (**Истощение; Рог воспалился; Не могу думать**), и ситуативные модификаторы (**Пьян; Связана; Золото на исходе**).

Осложнение, которое удалось накопить на d12 с подъёмами (сокращённо они обозначаются плюсами после d12), приводит к выведению поражённых персонажей из конфликта.

Если вы хотите улучшить уже существующий в сцене актив или осложнение (нанести ранение, усилить магический купол), то в случае успешного усиления целевая черта либо поднимается на шаг, либо меняется на ту, что получается по



степеням успеха. Вам также, вероятно, придётся переименовать черту для большей актуальности.

Вэнити с самого утра возилась со своей сестрой и помогала ей с учёбой. Она успешно справилась с задачей, но выкатила две бреша, за что мастер назначил ей последствие **Вымотана d8**. Затем она отправилась на рынок, где к ней начали приставать какие-то амбалы, доставившие **Нерво-трёпки на d6**. Поскольку d6 меньше уже накопленного d8, уже имеющееся осложнение делает один подъём – теперь героиня **Раздражена d10**. Если кто-то попыбует воспользоваться раздражительностью Вэнити в своих целях, не дав ей времени отойти от полученного напряжения, он возьмёт дополнительно d10.

Вы можете не пользоваться создаваемым преимуществом, если хотите. Черта с силой d4 зачастую вредит, нежели помогает. Так осложнение с силой d4 значит, что противник

невольно добился неадекватной или плохо прогнозируемой реакции. Раненый пони впадает в ярость от ощущения **Вкуса своей крови d4**, а пегас, **Пойманный на лжи d4**, уходит в слепое отрицание. Бонус с рейтингом d4 — это что-то вымученное и неэффективное: **Бензопила без топлива d4** или **Бледный волшебный огонёк d4**.

Памятка

Порядок действий за игровым столом:

1. Заявите и опишите предпринимаемые персонажем действия, обсудите их с мастером в случае недопонимания;
2. Выслушайте ведущего и определитесь с типом действия;
3. Сформируйте запас из кубиков — по одному за каждую черту, имеющую смысл в текущих обстоятельствах;
4. Бросьте набранный пул и отодвиньте все брешы (выпавшие «1») в сторону;
5. Выберите два кубика и сложите их значения. Это ваш итог, и чем он больше, тем лучше. Сравните его с итогом оппонента или пассивной сложности. Чтобы изменить результат, разрешено вкладываться сюжетными очками — см. далее;
6. Посчитайте эффективность воздействия: за каждые 5 разницы между итогами начисляются дополнительные степени успеха. Чем больше перевес, тем сильнее создаваемая черта.

Если мастер желает, он вправе дать вам Сюжетные очки за каждую вашу брешь. При этом он пополняет свой фонд Хаоса или осложняет герою жизнь иначе.

СЮЖЕТНЫЕ ОЧКИ ИГРОКОВ

Сюжетные очки (СО) — это метаигровая валюта, которую вы зарабатываете, участвуя в коллективном создании истории или идя на сознательный для протагониста риск.

Эти очки нужны для компенсации изъянов и нежелательных случайностей. Наличие большого количества кубиков в пуле ещё не гарантирует успешности заявки — сюжетные очки дают игроку необходимый перевес, когда это особенно нужно. Каждую сессию протагонисты начинают с одним сюжетным очком, и хотя их максимум неограничен, в начале следующей игры накопленный излишек сгорит. СО существуют, чтобы их зарабатывали и тратили — копить их глупо, как и избегать пополнения. Ведь в последнем случае ваша история даже близко не подойдёт к тому уровню драматизма, азарта и динамики, который наблюдается в сериале.

Ведущий не имеет своих очков в начале игрового сеанса, но быстро может ими разжиться. Его запас сюжетных очков называется Хаосом или пулом (фондом) хаоса.

Для отражения сюжетных очков используются фишки, жетоны или монетки, некоторые группы ролевиков адаптировали игральные двадцатигранники (d20) — они в Cortex Plus® не нужны всё равно. Соберите высокую кучу этих расходных материалов на столе и не бойтесь меняться.

Трата сюжетных очков

ДОБАВИТЬ D6 НА ОДИН РАЗ, НЕ УТОЧНЯЯ

Просто отдаёте мастеру СО, добавляете шестигранник в пул и бросаете. Применимо, когда кончились классные идеи, или характеристики персонажа не могут предоставить достаточно обоснования. В этом случае расход СО отражает минутное везение, концентрацию или усилие со стороны героя. Когда дополнительный кубик основан на какой-то конкретной способности персонажа, или у мастера появляется брешь — за одно очко вы получаете d8 вместо d6 на один раз.

Полицейский-пегас разгоняет митингующих, поливая толпу пони дождём из облака, чтобы протестующие промокли, потеряли ажиотаж и начали расходиться по домам. В дополнение всех применимых черт он тратит СО, чтобы извлечь молнию и гром из тучи для деморализации и устрашения толпы. Он получает d8 за этот размен, поскольку эффект вполне обусловлен его магическим талантом и построен на существующем в сцене облаке.

ПОЗАИМСТВОВАТЬ ЧУЖУЮ ЧЕРТУ

Допустим, когда вы целой толпой убеждаете несговорчивого торговца снизить цену на какую-то конкретную вещь, бросок будет делать кто-то конкретный, обычно самый умный или убедительный. Однако он может на один раз позаимствовать *Очарование* своей подруги или *Угрожающий вид* телохранителя (в зависимости от подхода к убеждению) за трату СО.

МНОГОЗАДАЧНОСТЬ

Если у вас получается слишком много успехов на заявке, то за вклад СО распределите их на несколько целей. Новые черты должны быть направлены на достижение смежных задач: атаковать сразу нескольких, сделать хорошо и выкроить немного свободного времени, переправить выкачанную из врага жизненную силу в раненого союзника и т. д.

Вэнити получила 4 степени успеха, пытаясь перехитрить голодную Химеру, но у каждой головы монстра своё видение ситуации. Потратив два СО, я распределяю эти 4 успеха на каждую из голов: два для тигриной и по одной для змеиной и козьей. Теперь тигр думает, что вместо охоты ему *Не помешал бы сон d8*, змея – что *Недооценила меня d6*, а коза – что *Я невкусная d6*. Теперь если химера вновь попытается напасть – я использую против неё все созданные осложнения.

ПОПОЛНИТЬ ИТОГ

Довольно прямолинейно. За каждое СО вы плюсуете к итогу ещё один кубик. Так можно получить несколько экстраординарных успехов и создать мощную черту.

Если после удаления всех брешей у вас в пуле не больше двух кубиков — этот вариант недоступен.

ПРОДЛИТЬ АКТИВ

Если актив не относится ко знаковым, он используется один раз за игру. Такова его натура: о нём либо забывают, либо его ломают, либо он сам уходит или становится неактуальным к началу новой сцены. Впрочем, игрок может сохранить актив для одной из следующих сцен, потратив фишку: заклинание не будет развеяно, помощник не исчезнет по своим делам, в бензопиле останется ещё немного бензина и т. д.

ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ БРЕШЬЮ ВЕДУЩЕГО

Когда мастер выкидывает единицы, это означает, что ситуация изменилась в благоприятную сторону и буквально прямо сейчас у вашего героя есть возможность проявить себя в полной мере.

Как упоминалось ранее (стр. 21) вы можете вместо получения СО призвать актив с силой d6, на один раз взять в пул d8 без лишних обоснований либо понизить рейтинг существующего осложнения на несколько шагов (по числу брешей).

Эти опции возможны, если мастер также готов пополнить свой фонд жетонов.

Получение Сюжетных очков

Заработать СО несколько сложнее, чем потратить.

БРЕШИ

Выпавшие бреши — повод обеим сторонам пополнить свои запасы очков. Вы получаете жетон, если мастер решит, что ему тоже не помешал бы лишний Хаос или его аналог (осложнения).

Я играю за Эпплест и вдруг получаю 1, 1, 1, 4. Довольно жуткий результат, который хотелось бы как-нибудь компенсировать. Ведущий может предложить мне сюжетные очки, взамен увеличив свой пул хаоса. Таким образом, я получаю три СО, а его Хаос разрастается до трёх.

НЕГАТИВНОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ ОТЛИЧИЯ

Отличие может помогать ситуации, а может мешать (это заложено в их формулировках, смотри с. 46). Помощь выражена кубиком d8, помеха — d4, что даёт больше шансов выбросить единицу. При выборе d4 вы получаете 1 СО из «кучи» со стола.

Вдобавок негативно влияющее отличие увеличивает шансы заработать ещё одно очко за возможную брешь, случающуюся в 25% случаев.

АКТИВАЦИЯ ПРЕДЕЛА

Пределы — системно оформленные ограничения, созданные для ослабления ваших копытных героинь. Предел может быть активирован мастером. Когда ведущий предлагает: «сейчас было бы интересно, если у тебя отвалилась вот эта характеристика», он обязан вычесть из фонда хаоса один жетон или даровать вам одно СО. Когда вы активируете Предел добровольно, вы не вправе исчерпать пул мастера, но гарантированно получаете жетон.

ХОРОШИЙ ОТЫГРЫШ

Краеугольный камень настольных ролевых игр — собственно отыгрыш. В зависимости от того, что ваша игровая группа вкладывает в это понятие, возможны любые варианты отыгрыша, который вознаграждается сюжетными очками. Это может быть и театральная игра от лица персонажа, и креативная заявка, и раскрытие мотивации героя — много чего.

ПРИМЕР ИГРЫ

Семён, Антон и Зоя играют оригинальными персонажами, которые по заданию властей доставляют особо важный груз из Понивилля в далёкий Хуффингтон, куда не ходят поезда. Игроки уже далеко продвинулись, но их работа ещё не выполнена. Их ведущий — Виталий — описывает ситуацию.

Виталий: Судя по взятой в путешествие карте, из места, где вы сейчас стоите, ведут две разных дороги — прямая через горы и в обход по пустошам. Первая займёт дня два, вторая — четыре при прочих равных условиях.

Антон: Мы и так знатно просели по времени со всякими бизонами и гидрой, давайте ускорим темпы.

Семён: Согласен. Кстати, там есть какие-то деревни? Этот регион нам знаком?

Виталий: Нет, ваши герои эту область не исследовали, можете попробовать кинуть на знания.

Зоя: Эээ зачем?

Виталий: В случае успеха вы вспомните какой-то интересный факт, который поможет вам при прохождении маршрута. Что-то наподобие «Тайных козьих троп» или «Знания лавиноопасных участков». С другой стороны, провал на этом броске позволит мне повесить на вас осложнение, наподобие «Путаницы» или «Прямо в логово дракона».

Зоя: Окей, вызов принят, насколько это сложно для моей Вэнити?

Виталий бросает два игральных кубика, отражающих тяжесть задачи, выпадает 2, 6. Он складывает полученные значения. Это его итог — целевое число 8, которое нужно побить Зое.

Зоя: Это сугубо ментальная задача, значит, я могу применить свой *Умный подход*, ещё *Внимание*... Хм, талант здесь применим? А отличие «Высокомерие и отвага»?

Виталий (смотря в лист Зои): Какой? *Коммивояжёр*? Да, вполне: ты могла проезжать неподалёку и что-то узнать... А вот отличие скорее помешает: ты склонна бросать вызов преградам, не сильно задумываясь о последствиях и мелочах.

Зоя: Ясно. Я все же метну их все (стук кубиков). Ох, беда — у меня 1, 3, 4, 3...

Виталий: Мда... Итог 7, есть единица, это провал.

Антон (Зое): Проси сюжетное очко!

Зоя: Ах да, Виталик, с тебя два очка за отличие и за брешь.

Виталий (взяв из кучи три жетона: два для Зои и один для себя): Как пожелаешь. Теперь о броске, хmmm... Так... Ты, пользуясь своим опытом странницы, выбрала широкие и продавленные чем-то тяжёлым ложбины, по которым удобно везти тележку. Пока вы пробираетесь сквозь перевалы с грузом, вы начинаете чаще обращать внимание на подозрительную тишину вокруг, изредка прерываемую характерным шипящим звуком и дрожанием земли под ногами. Судя по всему, запах содержимого вашего сундука привлёк какого-то местного обитателя гор. Теперь ***Вас преследует монстр.***

Семён: Это внезапный медведь?

Виталий (смотря в записи): Вряд ли. В этих горах на краю Эквестрии водятся существа другого типа.

Семён (товарищам): Слушайте, я пока слетаю и посмотрю, что это за тварь.

Антон: Что делает принц, лишь бы не тащить сундук?

Семён (не обращая внимания): Кого я вижу?

Виталий: Это татцльвурм, гигантский змей, обитающий в основном под землёй. Он осторожно ползёт, прячась от вашей группы за скалами, и периодически нюхает воздух, высовывая свои языки.

Семён (Виталию): Возвращаюсь. (Игрокам) Плохо дело, за нами увязался огромный татцльвурм, который, насколько я помню, довольно настойчив. Надо что-то делать, иначе мы рискуем спуститься с гор в лучшем случае с запозданием, а в худшем — без гостинца.

Зоя: Предлагаю обмануть его. Скроемся в расщелинах, пустим по ложному следу.

Антон: Не, он умеет копать и будет нас вынюхивать. Может, оторвёмся по скорости?

Семён: Тоже плохо — с тележкой далеко не убежишь. Предлагаю дать ему бой — так мы решим вопрос с этой тварью раз и навсегда!

Антон: Что, как в прошлый раз?

Семён (улыбаясь): Шутку оценил; но нет, я планирую что-то более эффективное. Я отвлеку монстра на себя, вы прячете груз и через некоторое время подключаетесь, но сперва, Колдрейдж, мне нужно торнадо. Сможешь сотворить?

Антон: А то!

Семён: Окей, поехали!

Виталий (смотря попеременно на стат-блок татцльвурма и листы персонажей игроков): Ммм, уверены? Ладно, бой так бой. Первым ходит... Колдрейдж, далее... Моргенштерн, потом Вэнити. Чудище в самом конце.

Антон: Создаю смерч магией пегасов!

Виталий: Ясно, монстр напрямую не в состоянии тебе помешать, но в этом регионе низкая гармония, никто не следит за климатом, так что ты столкнёшься с неподатливыми силами дикой природы.

Мастер определяет сложность этой задачи, бросая 3d6 — он решил сжечь очко из пула хаоса, чтобы усилить оппозицию. Его итог равен десяти (два самых высоких значения кубов). Антон при помощи всех свойств, что помогут при создании торнадо, берёт в руку четыре игральные кости и получает итог 12. Его успех призвал добротный **Смерч d8**, которого так хотел Моргенштерн.

Семён: Мой чёрный аликорн стрелой взлетает в небо, откуда атакует татцльвурма. Для этого он призовет себе на помощь истинную силу волшебства и поразит чудовище смертоносными молниями! Я имею в виду тёмную магию.

Зоя: Нет, только не это!

Виталий: Лиловый змей, обеспокоенный появлением вихря, отвлекается на летающего пони, который начинает мерцать, испускать чёрные пузыри и разряды. Он меняет направление движения и нетерпеливо елозит, выгадывая момент для скачка.

Ведущий составляет пул за монстра, взяв применимые черты: отличие **Рождённый ползать d4** (за это Виталий берёт из общей кучи жетонов один в свой фонд), **Угроза d10** и **Размер d12**, результат броска которых равен 1, 7, 8. Итог впечатляет: 15, но выпавшая единица — потенциальный бонус для игрока.

Сам Семён берёт **Эффектный подход d10**, элемент **Магии d4** (уже переименованный), **Смерч d8**, отличие **Колдовство — удел слабаков d4**, так как ему сейчас надо колдовать и это ни разу не круто, и желает воспользоваться брешью: получить d8 без объяснения причин на один раз. Виталий не против. Результаты броска: 8, 1, 4, 3, 8. За мешающее отличие и добровольный призыв тёмной магии игрок Моргенштерна получает два сюжетных очка, но воспользуется ими уже в следующий раз. Сейчас главное то, что он оказался успешен (16) и нанёс существу вред.

Семён: Йей! Тонны повреждений, мои чародейские молнии пронизывают тело монстра! Запиши ему... **Магический шок d10** и я хочу себе очко за кол.

Виталий (отмечая в записях и взяв из общей кучи жетонов один для себя, а другой для Семёна): Ого! Немало... Провокация имеет успех: ты обрушиваешь на монстра шквал чёрно-фиолетовых молний с высоты и он, издав пронзительный рёв, прыгает на тебя! В воздухе он попадает в торнадо и открывается для твоих атак. Бабах! Раненый червь приземляется и теперь, похоже, знатно разозлён. А тем временем дым и всполохи огня, порождаемые мрачными энергиями аликорна, окутывают Моргенштерна, мешая тому внятно воспринимать ситуацию... Вэнити, твой ход.

Зоя: Так, я поднимаю глыбы в воздух и, изрыгая угрозы в сторону тат... тац... змеи, швыряю их!

Виталий: Существо переключается на тебя, поскольку ты оказываешься более доступной целью. Оно медленно сворачивается в спираль, готовясь наброситься.

Ведущий получает итог 13. Зоя выбирает все присущие её героине качества, а также **Магический шок d10** и **Смерч d8**. Результаты броска: 2, 4, 4, 7, 3 — в лучшем случае итог 11.

Виталий: Маловато...

Зоя (скидывая жетон обратно в кучу): Я всё-таки хочу преуспеть, усиливаю итог. Третьим кубиком будет результат отличия «Высокомерие и отвага» — проявив последнюю, я достигаю успеха!

Виталий: Действительно. Отважно бросившись вперёд, ты занимаешь близкую к монстру, но удобную для стрельбы позицию и посылаешь первый булыжник точно в глаз за несколько мгновений до рывка! Ошеломлённый змей не может эффективно уклониться от последующего града камней и теперь его раны увеличены до d12. Однако сейчас наступает его очередь атаковать... Заверещав на всю долину, существо вновь бросается на Моргенштерна, оно выстреливает ядовитой жижой и широко раскрывает рот.

Семён (Виталию): Отлично, я завяжу его в ближнем бою, пусть отведаёт моих копыт. **(В образе)** Иди сюда, мерзавец, негодяй, гад! Иди сюда, ты!

На сей раз первым составляет пул Семён, делая ставку. Он берёт все применимые свойства: метку, отличие, знаковый актив **Скупенг d6**, подход, а также накопленный монстром стресс d12 и помощь от торнадо. Выпадает 1, 1, 7, 3, 6, 4.

Семён (скидывая жетон обратно в кучу): Я, пожалуй, усилию свои позиции, итог 17!

Виталий (протягивая Семёну два жетона): У тебя были единицы, а значит ты в чём-то облажался. Устроит?

Семён, хоть и в сомнениях, всё же принимает сюжетные очки. Мастер свои тут же превращает в помеху **Ослаблен d8** — крылатый единорог не уклонился от токсичного плевка. Виталий затем берёт все присущие монстру кубики, ослабление на аликорне и его тёмную магию (она сейчас считается осложнением). Он тратит два накопленных очка Хаоса, чтобы сложить итог из четырёх кубов. Татцльвурм получает итог 23 и использует талант **Живоглота**. С учётом осложнения, разни-

цы между успехами и способности чудовище имеет огромный бонус на проглатывание цели. Пользуясь замешательством, оно действует эффективно и безжалостно.

Виталий: Моргенштерн, потерявшись в собственном сгустке колдовского дыма, не успевает отреагировать и получает жижей в лицо. Он не сразу заметил, что вокруг стало очень темно, а из-за пределов видимости к нему потянулись щупальца и оплели со всех сторон. Семён, на твоего персонажа повесили осложнение **Проглочен d12+**, и он не в состоянии продолжать бой. Пока его не спасут, твой герой остаётся выведен из конфликта! **(Остальным)** Вы видите, как червь в прыжке проглатывает вашего товарища. Сев так, что содрогается земля, он деловито готовится забуриться в горный массив. Судя по всему, он хочет пообедать сегодня волшебной кониной.

Антон: Ну вот, а говорил, что не как в прошлый раз...

Семён: Какого сена?

Зоя: Ааа! Мы должны его высвободить, червяк и так уже ранен!

Виталий: Полагаю, вы хотите продолжить бой? Тогда начинается второй раунд, и в этот раз после Колдрейджа сразу будет Вэнити...



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Вы уже готовы играть, но теперь перед вами стоит важная задача — придумать себе героя. Представьте образ. За кого вы хотите играть, как вашу пони можно описать, что в ней важно, а что — нет? Какие у неё есть параметры? Обсудите задумку с остальными.

Все черты персонажей объединены в группы, называемые категориями. Скажем, все свойства и качества, связанные с добродетелями и идеалами, относятся к Элементом гармонии, а описательные черты — скорее к Отличиям. Из каждой категории берётся лишь один кубик в пул, поэтому, чтобы получить добротный запас, желательно применить сразу несколько категорий. Выходит, что разносторонний герой имеет возможность проявить себя почти в любой ситуации.

Что же это за категории? Вкратце:

1. Подходы — как именно пони решают появляющиеся задачи? Стараются ли они преодолеть препятствия в лоб или пытаются сначала всё рационализировать, или пробуют что-то совсем необычное?
2. Элементы гармонии — что движет пони, когда они устраняют проблему; какой из идеалов они готовы отстаивать и почему; как проявляется их магия дружбы?
3. Отличия — какие качества (физические, поведенческие, расовые, культурные и т. д.) тут имеют значение?
4. Метка — есть ли преимущество у пони, связанное с его судьбой, трудом, хобби, увлечениями или умениями?
5. Знаковые активы — снаряжение, должности, помощь извне — преимущества, уже не связанные с натурой героини, но характерные для образа.
6. Расовые черты — какие свойства, присущие племени копытных, влияют на ситуацию?
7. Таланты — небольшие исключения из правил, бонусы, что иногда дают лишние кубики.

Бывает, что черта дублируется близким по смыслу свойством из другой категории. Это нормально и вполне оправдано, но в попытке достичь цельного образа не рекомендуется делать его слишком ограниченным.

Представьте пони с отличием **Телохранитель принцессы Луны**, меткой в виде **Стрелы, сломанной об щит**, и знаковым активом **Доспех лунной гвардии**. В ситуации, угрожающей жизни принцессы, этот герой использует все вышеуказанные черты, так как они принадлежат к разным категориям. Впрочем, вне ситуаций, связанных с боем или рутинной телохранителя, он будет, вероятно, не столь эффективен.

Создание персонажа в этой системе не имеет чёткого порядка: кто-то начинает с выбора вида поняши, кто-то — с прописывания отличий, а есть те, кто первым делом рисует клеймо. Начните с самых важных характеристик для выбранного образа.

Имя

Придумайте герою имя. Аутентичные имена являются транскрипциями английских слов и их сочетаниями, а также каламбурами (Фэнси Пэнтс, Фотофиниш). Если вам по нраву художественный перевод (скажем, «Сумеречная Искорка», «Радужная Даша»), то пользуйтесь им. Как вы подойдёте к сочинению имени — зависит лишь от личных предпочтений.

Многие персонажи франшизы названы по своим клеймам: Даймонд Тиара, Шайнинг Армор, Снейлс и прочие, что весьма странно — метки появляются сильно позже. Объяснить появление на боку у жеребёнка символа хи-квадрат или ЭКГ не просто — откуда и в каких обстоятельствах оно взялось? Поэтому совершенно неважно, какой логикой вы будете пользоваться при наречении протагониста.

Игрок Семён придумал, что будет играть за персонажа – противоположность Твайлайт Спаркл – усугубляя эффект подобием в малозначительных деталях. Его герой принц-аликорн Моргенштерн (игра слов, от нем. *Morgenstern* – утренняя звезда) – жизнерадостный лидер ячейки энтузиастов, имеющих своеобразное представление о дружбе. Моргенштерн не любит много думать и читать, его предмет гордости – физическая сила и мощь, а вовсе не магия; он совсем не занудлив и жаждет общения.

Подходы

Подход — определённый способ пони решать проблемы. Сюда входят персональные предпочтения, стиль и привычки. Грубо говоря, эти черты отвечают на вопрос «как твой пони подходит к решению задач?» Всего подходов шесть:

УМНЫЙ

Подход, связанный со способностью разбить задачу на множество более мелких, вычленив корень проблемы, сопоставить факты, упорядочить данные, найти оптимальный алгоритм. Твайлайт Спаркл — апологет этого подхода.

БЫСТРЫЙ

Вы кидаете это, когда требуется принять мгновенное решение. Нет времени думать, надо сделать что-то уже сейчас, в эту секунду. Кого-нибудь обогнать, перебить в беседе, проявить прекрасные рефлексы. Рейнбоу Дэш — известная любительница скорости и идей, приходящих в голову самыми первыми.

ПРЯМОЛИНЕЙНЫЙ

Иногда самое эффективное решение проблемы, это сделать что-то наиболее очевидное: вломить со всей силы, похардкору пояснить кому-то своё видение ситуации, сказать то, что на уме. Прямой пони чурается экивоков и усложнённых правил этикета, ему в тягость размышлять над путями

улучшения ситуации, его действия бесхитростны и понятны. Эпплджек — образец Прямолинейности.

ВПЕЧАТЛЯЮЩИЙ

Порой недостаточно прямо решить задачу, нужно проявить личное изящество и мастерство, сделать это стильно. Не столько эффективно, сколько эффектно — не сосредоточиться на самой проблеме, а показать, что это сделано мной, приковав чужие взгляды. Рарити — эталон такого стиля.

ОСТОРОЖНЫЙ

Подойти к проблеме аккуратно и с минимальным непосредственным участием. Используйте осторожный подход, когда вам надо куда-то прокрасться, никого не потревожив, попасть точно в цель, построить карточный домик, дотащить раненого до пункта первой помощи, перевести цыплят через дорогу. Флаттершай тактична, бережна к чувствам себе-седника и способна избежать опасности, просто отсидевшись в кустах.

НЕСТАНДАРТНЫЙ

Этот подход приглянется настоящим психам и интересным личностям. Нападает враг — развеселите его, вас игнорируют — готовьте музыкальный номер, приближается лавина — время доставать сноуборд. Пинки Пай своими поступками часто рвёт шаблон как зрителю, так и персонажам сериала, но порой её идеи неожиданно оказываются действенными.

Идея, стоящая за подходами — наглядность и универсальность. Они чётко ассоциируются с героинями сериала и применимы к любой задаче. Если использовать в базе параметры, обычно встречающиеся в настольных ролевых играх (**Сила; Ловкость; Ум** и т. д.), то теряется и наглядность, и универсальность. Во-первых, сложно оценить, какие именно должны быть параметры, что характеризует Пинки, кто из героинь наиболее Обаятельна и почему? Во-вторых, ограниченная

применимость — не все задачи решаются Силой или Телосложением.

Земной пони по имени Сьяртарт ведёт свою гвардию в бой. На завтра назначено сражение с бизонами, так что войско отдыхает перед битвой. Бродя между кострами, Сьяртарт решает, что воины нуждаются в ободрении. Задача «Вдохновить солдат», что должна помочь в одной из следующих сцен, встаёт перед ним, но как именно офицер подойдёт к её решению? Таблица ниже даёт примерное представление о поступках персонажа.

Подход	Трактовка действия
Умный	Устроить брифинг с графиками, планом и картами
Прямолинейный	Провести вдохновляющую речь от чистого сердца по канонам жанра
Быстрый	Скомкать речь и отправить воинов отдыхать, пусть поспят перед боем
Осторожный	Вместо речи у каждого отдельного костра поговорить по душам
Впечатляющий	Достать рупор, подсветить себя и вещать о неизбежной победе и воинской славе
Нестандартный	Обстрелять позиции противника из пушки и пригласить несколько гвардейцев к забаве

Подходы имеют стартовые значения d6. Создаваемый персонаж может сделать пять подъёмов в этой категории.

Моргенштерн не склонен к аналитике, но любит удивлять окружающих и бывать в центре внимания. Случаи боёв в прошлом объясняют хорошую скорость реакции. У всех подходов стартовая сила d6, Семён поднимает **Впечатляющий** и **Нестандартный** до d10 (дважды по два подъёма), а **Быстрый** до d8 (один подъём).

ЭЛЕМЕНТЫ гармонии

Идеалы, которые отстаивают герои, воплощения, духи элементов гармонии, или просто «Элементы» — это одно из основных свойств вселенной MLP: FiM. Поскольку игра посвящена тому, как группа пони постигает разнообразные грани дружбы, учится взаимовыручке и испытывает на прочность свои убеждения в стрессовых и бытовых ситуациях — эти аспекты отражены в системе.

У каждого персонажа есть шесть элементов гармонии, уже известных зрителю: *Честность*, *Доброта*, *Щедрость*, *Верность*, *Смех* и *Магия*. Они также выражены чертами и применяются чаще всего при общении с другими персонажами, отстаивании точки зрения, чародействе, проявлении зова сердца.

ЧЕСТНОСТЬ

Какая же дружба без честности? Этот элемент олицетворяет способность хранить тайны, доверять или, наоборот, иметь доступ к чужим секретам. Правдивые пони располагают к себе, они говорят от чистого сердца и заставляют других прислушиваться к их мнению. И ещё: «Ты не можешь обмануть честную пони» — такая лошадка не пойдёт на действия сомнительной выгоды. Это работает и в обратную сторону: правдивость часто ставит в неловкое положение. Ещё бывает, что истину лучше не обнародовать никогда.

Добавьте **Честность** в пул, если хотите:

- узнать чей-то секрет;
- освободить кого-то из плена иллюзий;
- восстановить справедливость;
- произвести приятное впечатление или, наоборот, оскорбить собеседника;
- не поддаваться на провокации;
- почуять подвох.

ДОБРОТА

Олицетворяет умение прощать в самом общем смысле, от подлостей до безобидных шуток, и заботиться о других суще-

ствах. Добряк готов помогать тем, кто не в состоянии обеспечить себя сам. Доброта (по крайней мере, в Эквестрии) обычно возвращается к дарителю и следующий этим путём пони располагает к себе. Помните, что доброта может сыграть с вашим альтер эго злую шутку, когда его окружают алчные существа, которым он неспособен отказать из-за своего дара.

Кидайте **Доброту**, когда предстоит:

- простить кого-то;
- поставить хама на место своей вежливостью;
- проигнорировать чужое неадекватное поведение;
- сделать приятное или полезное за просто так;
- понравиться кому-то.

ЩЕДРОСТЬ

Этот элемент подходит тем, кому не жаль тратить своё время и средства на чужих, а посвящать себя другим — в радость. Щедрый угостит, поможет или сделает приятное, потому что не жалко. Это роднит его с добротой лишь отчасти. Щедрый всегда вкладывается своим трудом в результат. Как и с вышеуказанным элементом, щедрость может известить героя, особенно когда он попадает в общество жадин или не может отказать настойчивой просьбе.

Примените **Щедрость**, когда нужно:

- произвести впечатление;
- угостить или поделиться чем-то;
- простить часть долга или весь долг целиком;
- помочь нуждающемуся;
- посвятить себя какой-то активности без остатка.

ВЕРНОСТЬ

Чувство товарищества, принцип справедливости, исправно работающая система «свой — чужой» и понимание, что целое всегда больше, чем сумма его частей. Преданный друг не бросает товарищей в сложной ситуации, и обычно они приходят к нему на помощь сами, или помня о долге. Лояльный пони готов отстаивать идеи высшего блага и пренебрегать

личными интересами, чтобы другие чувствовали себя хорошо. Зачастую адепт Верности исходит из предпосылок, что «вместе веселее», а его участие повернёт исход предприятия в успешную сторону. Неправильное проявление Верности — коллективистские идеи и нездоровая самоотверженность. Первое плохо тем, что пони теряет идентичность, понимание чувства собственности, а второе приводит к рискам, нередко фатальным.

Добавляйте **Верность**, когда будете:

- присоединяться к разборкам или влезать в опасные авантюры;
- превозмогать ради кого-то превосходящие силы врага или бытовые нужды;
- работать с общественным мнением;
- принимать решения и планы действий, приказывать другим пони;
- демонстрировать храбрость.

СМЕХ

Это элемент хорошего настроения и оптимизма. Весёлый пони всем остальным тоже делает жизнь веселее. Любитель Смеха не даёт друзьям погрузиться в бездну уныния и смеётся в лицо опасности. А ещё позитивный пони реже раздражается и не тревожится по мелочам. Обратная сторона смеха — нездоровый оптимизм, шутки без начала и песни без конца, то есть... ну вы поняли — иногда это начинает бесить других или совсем неуместно в ситуации.

Кидайте **Смех**, когда хотите:

- обратить сказанное в шутку;
- презреть опасность или источник ужаса;
- извлечь положительные стороны из плачевной ситуации;
- вселить оптимизм и радость;
- восстановиться после стрессовой кондиции.

МАГИЯ

Элемент, означающий парадоксальность и волшебство самого явления дружбы. Дружба может подвинуть на невероятное, она сохраняется, несмотря на расстояние и время. Дружба объединяет подонков и героев, фанатиков и адекватов, бедных и богатых — противоположности, в общем. Вдобавок этот элемент отвечает за собственно проявление волшебства в Эквестрии — весь мир пронизан разными формами чудесных сил: от магии Любви до Тёмной, а живые существа по-разному с ней взаимодействуют.

Магию можно применить, когда ваш персонаж:

- действует вопреки обстоятельствам;
- ищет объединяющий фактор для группы, пытается почувствовать настрой других пони;
- демонстрирует личный пример;
- колдует или обращается к пассивной магии.

Магия помимо добавления в пул обеспечивает вашу героиню «здоровой» меткой (знаком на боку) и связью с тонким миром. Когда магию поглощают или подавляют внешние силы, вы рискуете лишиться своей метки и некоторых других способностей.

Учтите, что далеко не все действия в игре удастся обосновать элементами. К ним относится большинство заявок, направленных на себя лично: починить снаряжение, перевязать себе раны, что-то смастерить или избежать. Однако если вы свяжете заявки с *другими* персонажами — вы получите целых шесть причин на выбор. Так, починить снаряжение можно кому-то (**Щедрость**), помочь раненому (**Доброта**), смастерить что-то всем на потеху (**Смех**) или вывести всех из зоны опасности (**Верность**).

На примере вышеупомянутого Скартårта, игрок полагает, что для ободрения гвардейцев ему также пригодится сила элементов. Выбранный элемент подскажет, что именно следует сделать.

Элемент	Действие – поговорить с войсками перед боем
Честность	Взвесить все факторы операции, оценить шансы
Доброта	Разрешить неуставной распорядок до отбоя
Щедрость	Разделить свой паёк с гвардейцами
Верность	Пригрозить дезертирам участью страшнее, чем врагам
Смех	Развеять мрачные мысли, сфокусироваться на позитиве
Магия	Воззвать к чувству единства и ответственности перед Эквестрией

Элементы применяются, чтобы накладывать на противников осложнения, что включает в себя стресс, ранения, угрозы и пр. Однако не следует забывать, что сериал MLP: FiM посвящён высоким личностным качествам, поиску компромиссов и доброте, поэтому тяга к грубостям, насилию и сознательному злему умыслу по отношению к другим существам — отвратительное свойство, однозначно порицаемое в Эквестрии. Никаких системных ограничений этого явления не предусмотрено, так как идеи оскорблять оппонента **Добротой** или избивать его **Смехом** достаточно абсурдны, чтобы быть принятыми во внимание. Тем не менее, игроки могут создать ситуации, когда элемент однозначно применим. Допустим, **Добротой** можно смутить врага, а **Магия** так вообще постоянно используется для причинения вреда. Используйте здравый смысл и в трудные моменты задайте себе вопрос: как бы на месте вашего персонажа поступил кто-нибудь из героинь шоу?

Система как бы намекает, что более эффективным и значительным для дальнейших событий является социальное взаимодействие и мирное решение проблем.

У собираемого с нуля персонажа пять из шести элементов имеют силу d6, а один — d4. Также у вас есть четыре подъёма в этой категории.

Моргенштерн, задуманный как антипод Твайлайт Спаркл, должен плохо разбираться в волшебстве, зато обладать лидерскими свойствами и чувством ответственности. Это как бы ожидается от аликорна, считающего себя принцем. Его прочие сильные стороны – щедрость и справедливость. Будучи довольно позитивным пони, у него хорошо развито чувство юмора, как и представления о добре. Семён распределяет следующие значения: **Верность d12** (три подъёма с d6), **Честность d8** (один подъём с d6), **Щедрость, Доброта** и **Смех** – по d6 каждый. **Магия** у него не развита и остаётся на уровне d4.

Отличия

Отличие — это черта, характеризующая прошлое персонажа, его психические и физические качества, мотивацию и стремления. Основное свойство отличия — его можно применять двояко:

1. Извлечь пользу из ситуации: если отличие вам помогает, нежели мешает, оно принимает значение d8 (для примера, добавить **Матёрый домушник**, когда надо под покровом ночи вскрыть двери в охраняемый флигель Королевской Библиотеки);
2. Затруднить самому себе жизнь — в этом случае отличие принимает значение d4 и игроку за это полагается одно сюжетное очко. Скажем, пони с отличием **Чистюля** необходимо сразиться с гидрой, которая не вылезает из болота и швыряется комьями грязи. Здесь **Чистюля** накладывает ограничение, поэтому игрок берёт тетраэдр, за что сразу получает одно СО.

В качестве отличий могут выступать:

КОНЦЕПЦИЯ

Это отличие ответит на вопрос «Кто ты?». Какой образ связан с героем? За кого вы хотите играть? Для примера, *Последняя ученица Луны; Странствующая торговка цветами; Вечно голодный аликорн*. Есть ли репутация или призвание у протагониста: *Дэринг Ду; Оруженосец Шайнинг Армора; Гроза драконов*.

БИОЛОГИЧЕСКИЙ ВИД

Вы вправе указать расу отдельным отличием и уточнить его, как пожелаете: *Самый быстрый пегас Эпплузы*. Это означает, что отличие теперь добавляется ко всем проверкам, связанным с этой расой. Если вы, например, *Единорог из Хуфингтона*, то вы возьмёте d8 когда колдуете, проявите великодушие и грацию. Естественно, когда вас попросят вырастить дерево или нагнать облака, или копать землю, и нет иных отличий, применимых в ситуации, добавьте d4 в пул.

Формулировка не обязана быть собирательной по натуре, а, допустим, построенной на деконструкции образа: *Бескрылая пегаска; Единорог-жирдяй* и т. д.

ОСОБЕННОСТЬ ХАРАКТЕРА, ИДЕАЛ

Я стану Шедоуболтом!; Самоуверенность; Всезнайка; Невероятное спокойствие. Можно, наоборот, сделать отличием изъян: *Приступы ярости; Яблокоголизм; Нездоровая брезгливость*. Черта, которая втягивает вас в новые ситуации, конфликты и проблемы — это мощный сюжетный инструмент.

Как вариант, попробуйте выразить девиз, отношение к чему-то: *Животных надо защищать; Всё тайное станет явным; Я работаю один; Презираю всех прямоходящих*.

СВЯЗИ

Прекрасный вариант отличия: уточнить отношения с героем другого игрока. Когда у персонажей есть причины рабо-

тать сообща, отражённые системно, нежели договором игроков или решением мастера — это гораздо приятнее. Допустим, *Должен Бэд Бэту деньги; Никуда без сестры; Бывшая любовница Вэгон Вила.*

ЦВЕТОВАЯ СХЕМА, ВНЕШНИЙ ВИД

Кто-то любит указывать оттенок гривы, глаз, форму хвоста. Некоторым игрокам внешний вид альтер эго куда важнее его мотивации или возможностей. Иногда, в самом деле, отличие *Единственный белый жеребёнок в семье* играет в бытовых ситуациях или знакомстве с НИП. *Альбинос* или, наоборот, *Главное, чтобы костюмчик сидел* также имеют свои ограничения и полезные свойства.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Деревенщина; Житель метрополиси; Никогда не спускался с Клаудсдейла. Прошлое оставляет отпечаток на культуре героя,



проблемах, с которыми он чаще всего сталкивался, и очерчивает незнакомые ситуации. Одно дело: читать про традиционное выращивание зерновых в Понивилле, а другое — полжизни лично этим заниматься.

В одном отличии бывают затронуты разные темы. Например, *Сварливый спонсор Чудо-молний; Охотник за головами из фавел Балтмера* и даже жуткая *Six-legged pony with a purple polka-dotted mane and shootin' stars comin' out of his eyes*. Главное, чтобы все игроки понимали получающийся образ одинаково, как и границы его использования.

Весьма важно сочетать одновременно хорошее и плохое. Скажем, отличие *Бывалый* не очень удачное — оно не имеет слабых сторон и расползается на все области жизнедеятельности. А вот *Завышенная самооценка* уже лучше: герой может полагать, что ему всё по плечу (и это будет придавать сил, вселять оптимизм и упрощать жизнь), но неверная оценка своих действий рано или поздно аукнется. Или, допустим, отличие *Сильный* тоже плохо — его негативные стороны неочевидны. Простое переименование в *Не слабее бизона* уже задаёт какие-то рамки: может попасться груз, для которого и бизона не хватит.

Если вы хотите отметить прекрасную силу (или вообще любое свойство) вашего пони как однозначный плюс, имеет смысл обозначить её по-другому.

Создавая персонажа, игрок прописывает три (3) таких черты. Можно, конечно, меньше, и заполнить пробелы уже на самой игре, но тут важно избежать противоречий с ранее отыгранным материалом.

Семен записывает своему однороговому коню с крыльями следующие отличия: *Безземельный принц; Колдовство – удел слабаков* и *Восторженный аликорн-экстраверт*.

Метка

"Your cutie mark represents who you really are", – Т. Спаркл.

В Эквестрии каждый житель чем-то занимается вне зависимости от вида. У вашего героя есть склонности и навыки, мастерство в определённой сфере жизнедеятельности, призвание или профессия. Бывает, что для одного ремесло, для другого лишь хобби, а для третьего так вообще судьба.

Во многом эти склонности задаёт Знак отличия, или метка, или клеймо (далее встречается сокращение СМ, от англ. *Cutie Mark*).

СМ — символ уникальности вашей героини, того, что выделяет её из толпы. В сеттинге знак обозначает достижение, особый талант, превосходство или провидение судьбы, обретаемое с возрастом. Появление метки нельзя ускорить искусственно, хотя технические способы существуют (проклятие, колдовство). Можно считать метку инициацией во взрослую жизнь. Как только она появляется у пони, персонаж находит своё место в мире, тем самым укрепляя Гармонию. Между пони и СМ образуется двухсторонняя связь — от состояния лошадки зависит рисунок метки, но сама картинка определяет её призвание. Пример из шоу: когда Трикси превращает Снейлса в старика, его клеймо видоизменяется. Когда Флаттершай окончательно мутирует в пони-мышь, её метка превращается в трёх летучих мышей. Проблемам меток посвящён финал третьего сезона сериала, как и начало пятого.

При создании клейма нужно, во-первых, нарисовать его, во-вторых, рассказать об условиях его появления, и, в-третьих, задать границы применения знака. Впрочем, вероятно, имеет смысл пойти от обратного: очертить желаемый спектр задач, а затем подогнать картинку метки.

Когда вы применяете **СМ**, добавьте d8 к своему пулу.

Вы не вправе прибегать к помощи своей нормальной метки, когда у вашего персонажа отключается **Магия** (например, из-за *Высасывания магии*, *Подавления* или серьёзной *Дисгармонии*, более подробно см. страницу 99).

Предел: Искажение сущности

Находясь в Дисгармонии, перерисуйте свою метку. Пока вы не вылечитесь, она будет работать в других обстоятельствах.

Знак Моргенштерна выглядит как навершие кистеня. Семён объясняет, что это – проявление воинской натуры: дробящее оружие, призванное сокрушать. Игрок рассказывает, что его персонаж заработал метку в юности на «Железном пони», случайно сломав динамометр на состязании силачей. Метка Моргенштерна помогает в ближнем бою с применением тяжёлого оружия или просто при ломании вещей (+d8).

У персонажа также могут быть умения, не связанные с клеймом. Флаттершай разбирается в шитье немного, у Твайлайт прекрасные навыки менеджера, Рарити умеет петь, как и Биг Мак. Способности, не связанные с меткой, имеет смысл расписывать в виде талантов, о чём будет сказано в соответствующей главе — *Таланты*.

К концу пятого сезона не попадали в фокус и не обсуждались взрослые особи без СМ. Все увиденные «пустобокие» пони — результат лени аниматоров. Это касается и попадания в кадр нескольких поней с одним и тем же клеймом — никакого тайного смысла в этом нет, всего лишь ошибка. Впрочем, в пятом сезоне появляется единорог, умеющая похищать чужие метки и уравнивать бывших владельцев. Эта довольно сильная способность объясняется просто уникальной меткой, появившейся из-за обиды на кьютмиарки как таковые.

Знаковые активы

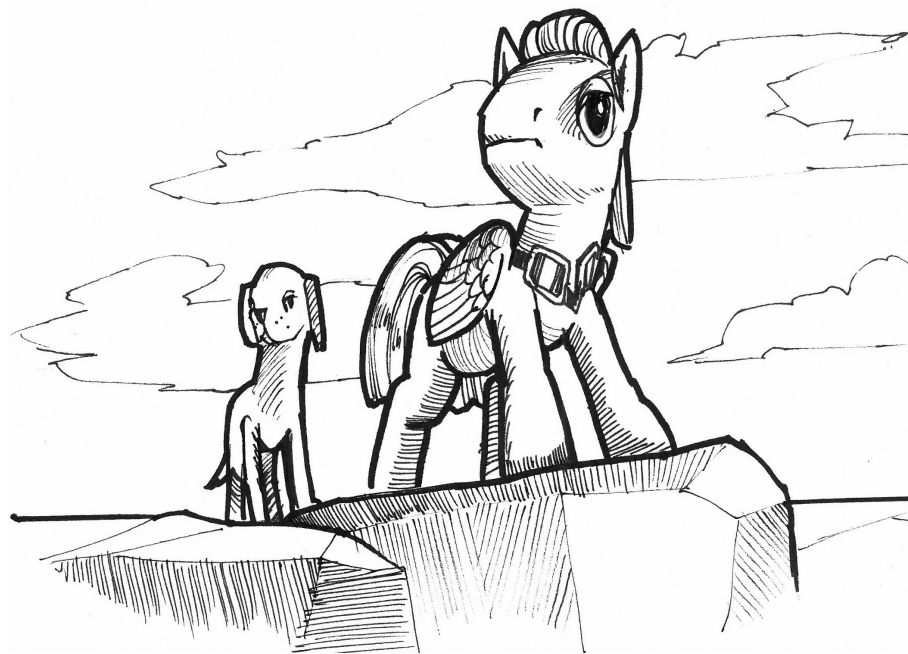
Знаковые активы — это всё те же активы, только неотрывные от персонажа, дополняющие образ. Их не надо создавать бросками, они просто есть и имеют силу d6. К ним справедливы все ограничения активов: их можно сломать / потерять / развеять и т. д. и на время обесценить. У каждого персонажа есть как минимум один (1) такой актив. Аликорны, зебры, кристальные и земные пони могут иметь больше. Что отражает эта черта?

Должности и связи

Активы, связанные с этой группой, выражены полезными контактами, информацией или даже помощниками. Примеры: *За сестрой должок*; *Гвардеец Каденс*; *Целое ранчо*.

Живность

Почти все главные героини сериала имеют питомцев. В ответ на заботу и внимание домашние животные помогают



владельцам. А ещё, как известно, домашнее животное — зеркало души хозяина, иногда более красноречивое, чем он сам.

Питомец может играть роль подсказки от мастера. Его поведение может натолкнуть РС на определённые мысли, предостеречь или подсказать правильное решение. Они готовы защитить хозяина от опасности. Домашняя живность — отличный способ снять усталость или стресс: проведите с ней какое-то время и вам полегчает. Ещё он помогает в бытовых ситуациях (найти перо для письма, выкопать канаву, вовремя разбудить). Примеры: *Вайнона*; *Говорящий попугай* или что-то более экзотическое — *Призрак прадеда-пегаса*.

СНАРЯЖЕНИЕ

Правильный инструмент в нужном месте: огнеупорные ботинки, пушка с конфетти, рыцарские доспехи, мешок с монетами, атлас Эквестрии, оружие, костюм шпиона с комплектом скалолаза. Помните, что магия единорогов ограничена велением их сердца / предназначением и т. д., поэтому иногда действительно бывает полезно обладать магическим фолиантом.

У Моргенштерна почти нет собственности (ни замка, ни библиотеки, ни питомца), что отмечено в отличиях. Его знаковый актив — *Скупепт d6*. Помимо своего целевого применения как символа власти, скипетром можно угрожать, а ещё больно бить противников.

Виды пони

Вид пони определяет, к каким непарнокопытным, что живут в Эквестрии, принадлежит ваш герой. В MLP: FiM подробно разобраны три племени: земные пони, пегасы и единороги, с меньшей детальностью описаны крылатые единороги (аликорны), зебры и кристальные пони. Некоторые так вовсе упоминаются мельком — пони теней и лошади. Среди парнокопытных следует отметить бизонов и як-яков. В сказочной стране есть и фэнтезийные существа: для примера, грифоны. В официальных комиксах также рассказано о морских пони и гоблинах.

Каждый из видов (или *рас*, в угоду более привычной терминологии настольных ролевых игр) описан по следующему алгоритму:

- Краткое описание вида, на основании которого игрок может подумать над формулировкой отличий и талантов;
- Сильные стороны, выраженные обязательными талантами или чертами, чётко связанными с расой пони. Среди них есть, например, проявление Гармонии (волшебный дар, держащий экосистему Эквестрии в равновесии) и всякие уникальные части тела типа крыльев и рогов.
- Некоторые обязательные таланты дополняют пределы — неудобства, награждающие игроков СО.
- Несколько пустых слотов под таланты или черты (от 1 до 4), заполняемых игроком самостоятельно по рекомендациям раздела «Таланты». Игрок вправе набрать готовых талантов из примеров.

Общее количество обязательных и бонусных полезных свойств не может превышать шесть (6). Общее количество пределов ограничено четырьмя (4).

ЗЕМНЫЕ ПОНИ

Пони земли, иначе земные пони (англ. *Earth Ponies*), связаны с собственно землёй и её плодородием. Согласно преданиям, их внутренняя магия позволяла взращивать растения и общаться с животными. Сейчас эта способность возмещается техникой, впрочем, большинство земных пони по-прежнему занято в областях сельского хозяйства, животноводства и индустрии.

Пони касты земли обладают всеми качествами для физического труда: им присущи стойкость, выносливость, сила. Им не чуждо улучшать атлетические навыки настолько, что некоторые по скорости и ловкости тягаются с лучшими из пегасов. Из других сфер жизнедеятельности, где земные пони себя отлично проявили, также можно отметить спорт, менеджмент и искусство.

Этим поням присуща целеустремлённость, энтузиазм и стоицизм, порой перерастающие в самоуверенность и упрямство. Многие активисты, как ни странно, именно «земляные» представители.

По сравнению с остальными расами копытных, земные наиболее консервативны, а жителям удалённых от метрополии поселений свойственна ксенофобия. Впрочем, эти пони очень дружелюбны, раскованы и просты. Они не боятся грязной работы, ведут себя в обществе весьма свободно и могут



при всех обсуждать кого-то (или даже друг друга) и вообще не церемонятся, особенно когда предстоит знатно поесть.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

Расовая магия

Когда вы создаёте черты, связанные с растениями, зверями или плодородием земли при помощи элемента *Магии*, вы поднимаете степень успеха на один.

Предел: Упрямство

Нездоровое упорство земных пони и готовность стоять на своём из-за полного пустяка, не считаясь с затратами, рисками и выгодой, известны многим. Активируйте предел и получите осложнение *Упрямство d8*.

Стойкость Земли

Вы демонстрируете чудеса стойкости, когда, казалось бы, уже не остаётся сил. Вы получаете черту *Выносливость d8*.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА И ТАЛАНТЫ

У пони касты земли нет иных обязательных свойств, а значит, они — самые разносторонние и имеющие широкий потенциал. Выберите четыре (4) таланта из нижеследующего списка или придумайте их сами, согласно рекомендациям на с. 74. Скажем, пропишите несколько умений и навыков.

Силач

Каждый пони силён по-своему, но привычка пони земли к тяжёлому труду расширяет границы значения «хорошая физическая форма». У вас есть черта *Сила d8*.

Гнев природы

Вы обрушиваете на противников и чудовищ всю мощь дикого мира. Оплетите их ноги лозами, нашлите на них рои насекомых или прорастите сразу несколько видов овощей. При использовании расовой магии вы можете разбить градации

успеха на несколько целей или подзадач без траты лишних ресурсов.

Есть сердце — ешь камни

Вы способны питаться камнями без каких-либо угроз для здоровья.

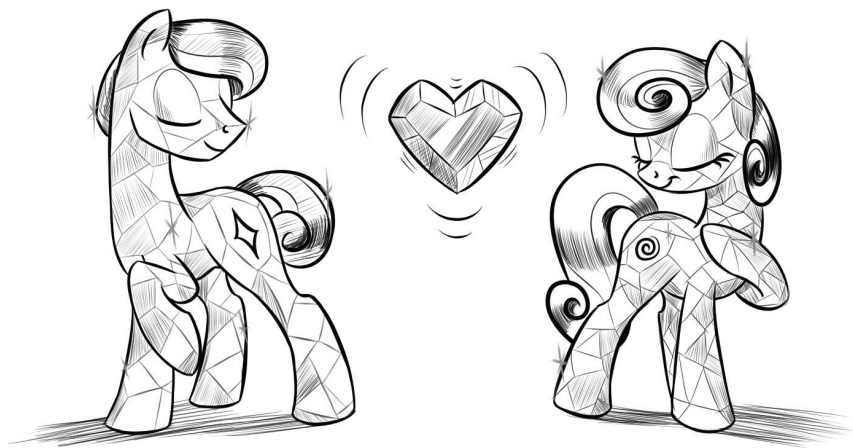
Прагматизм

Этот талант позволяет взять один дополнительный знаковый актив.

Кристалльные пони

Кристалльные пони (англ. *Crystal Ponies*) — народность пони, чьи тела состоят из кристаллов. Имеют свою культуру, традиции и государство на севере — Кристальную империю. Их магия связана с эмоциями и настроениями. Она в первую очередь защищает само королевство от непогоды и влияет на обитателей империи: чем безразличней кристалльный пони, тем его тело тусклее, а если его наполнить любовью и надеждой — тем ярче и интенсивнее его сияние.

Около тысячи лет назад этих лошадок угнетал король Сомбра, теневой пони (согласно официальному комиксу), мастерски владеющий тёмной магией. Сомбра незадолго до своего



свержения проклял земли северного королевства. Заколдованный народ минеральных пони исчез с карты Эквестрии вплоть до недавнего времени, не успев оправиться от тирании. События третьего и четвёртого сезонов шоу затрагивают темы возвращения тёмного короля и борьбы с последствиями его проклятия.

У кристальных пони есть своя культура, которая пережила весь период небытия и правления Сомбры. В сериале особое внимание уделено Кристальной ярмарке — традиционной народной забаве, заряжавшей позитивом Кристальное сердце — ретранслятор волшебных чар. По заверению принцессы Селестии чувства, наполняющие этот артефакт, ощущаются во всей Эквестрии.

Характер представителей этой расы в сериале не раскрыт должным образом. Можно только предполагать, что помимо тяги к порядку и чистоте им присущи качества обычных земных пони: трудолюбие, стойкость, терпение и т. д. Вообще, этот народ уделяет большое внимание внешнему виду и готов приукрасить знатных гостей.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

Расовая магия

Когда вы создаёте черты, манипулируя эмоциями *Магией*, поднимите степень успеха на один.

Предел: Трусость

Опасности буквально парализуют вас. Активируйте предел и получите осложнение *Трусость d8*.

Предел: Апатия

Вы теряете волю к жизни, пропадает желание что-либо делать, хочется сидеть дома и плевать в потолок. Активируйте предел и отключите *Расовую магию*. Воспользуйтесь брешью ведущего, чтобы вернуть способность колдовать.

Красота

Красота внешняя — отражение внутренней красоты и гармонии. Обаянию кристальных пони завидуют все остальные расы Эквестрии, получите черту **Красота d8**.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА И ТАЛАНТЫ

Выберите четыре (4) таланта из этого списка, списка земных пони или придумайте их сами:

Кристалльная диета

Вы способны питаться без последствий кристалльными ягодами и самоцветами, аки дракон.

Эмпатия

Развитое умение понимать чувства собеседника — очень важный навык для существа, способного передавать свои эмоции по всей Эквестрии. Вы получаете черту **Эмпатия d8**.

Кристалльные пони как метараса

В сериале кристаллизацию, пусть и временную, переживают главные герои. Более того, среди персонажей второго плана внимательный зритель может увидеть минеральных пегасов и единорогов, многие из которых нарисованы вовсе не по ошибке аниматоров. А первая правительница Кристалльной империи — принцесса Аморе — была единорогом. Если вы считаете, что кристалльным может быть кто угодно вне зависимости от вида, внесите следующие изменения в шаблон:

К обязательным чертам изначального вида добавьте все обязательные свойства кристалльных пони. Если у вас таким образом получается шесть качеств (2 расовых проявления магии плюс суммарно 4 черты или таланта), то вы не можете дополнительно настраивать вашу героиню. Если вы делаете кристалльного аликорна, то возьмите его шаблон и дайте ему **Красоту d8** в качестве новой черты.

Пегасы

Пегасы (англ. *Pegasus, pegasi*) — мифические существа, являющиеся фактически крылатыми пони. Они наделены пассивным видом волшебства, позволяющим гулять по облакам и управлять погодой.

Восходят к древнему кастовому обществу воинов, обеспечивавшему нужды земных пони погодными условиями в обмен на еду. После слияния разных племён в Эквестрию климат контроль стал более упорядоченным, а нынче пегасам помогают технологии (фабрики по производству снежинок, облачного материала и радуги). Коллективно они могут создавать апокалиптические грозовые фронты и ураганы, а также помогают птицам мигрировать.

Эти пони умеют летать, что, вероятно, связано со здоровой функцией крыльев — их наличие ещё не обеспечивает способности летать, но позволяет удержать владельца ненадолго в воздухе или ускориться. Также пегасы умеют ходить по облакам, формировать их по своей прихоти, насыщать электричеством или выжимать воду. Судя по сериалу, любое крылатое существо не массивнее пегаса умеет ходить по облакам.

Пегасы способны зависать в воздухе, поднимать фантастически тяжёлые грузы и развивать огромную скорость, что, впрочем, иногда оспаривается представителями других видов. Они отличаются прекрасной ловкостью, лёгкостью вне зависимости от габаритов и чутьём баланса.

Наибольшая популяция пегасов обитает в облачном городе Клаудсдейл, что неудивительно. В значительно меньших количествах встречаются и в других областях и населённых пунктах.

Крылатые пони храбры, горячи и импульсивны, впрочем, бывают и исключения (Флаттершай). Им присуща зоркость и внимательность. Себя они проявляют в спортивных дисциплинах, военных и поисково-спасательных службах. Характер и настроение пегаса отражается на окружении, с которым он взаимодействует, также их эмоции выдают крылья, подобно хвосту у собак.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

Расовая магия

Когда вы создаёте черты элементом *Магии*, воздействуя на метеорологию (изменяя облака и их свойства), вы поднимаете степень успеха на один.

Предел: Агрессия

Спортивный азарт внезапно превращается в злость, кровь вскипает, и вы чувствуете зов битвы, так давно подавляемый. Активируйте предел, вы получаете осложнение *Агрессия d8*.

Крылья

Даже если крылья не позволяют вам летать, их всё равно можно использовать, чтобы придать себе достаточно ускорения, смягчить падение или преодолеть высокое препятствие. Вы получаете черту *Крылья d6*.

Менее тривиальное использование *Крыльев* и других частей тела пони – в общении с себе подобными. Единорог больше готов делиться какими-то тайнами с соплеменником, нежели с владельцем крыльев и наоборот. Если вы хотите сделать «фичей» расслоение эквестрийского общества или поводить в эпоху до основания Эквестрии, то такая интерпретация частей тела подскажет несколько идей для приключений.

Предел: Неисправные крылья

Повредив или привязав крылья к торсу, вы лишаетесь возможности использовать их по назначению хоть сколь-нибудь. Активируйте предел и отключите одноимённую черту.

Хождение по облакам

Пегасы не проваливаются сквозь облачную толщу. При падении на облако пегас не получает повреждений.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА И ТАЛАНТЫ

Выберите три (3) таланта из этого списка или придумайте их сами:

Тяга

Вы в одиночку или на пару способны поднять или просто перенести груз, на порядок превышающий вашу собственную массу. Когда вы поднимаете в воздух тяжёлые предметы (рояль, дом, колокол и прочие), составьте итог из трёх кубиков.

Существует спекуляция, что пегасы обладают антигравитационным полем и могут включать в его радиус воздействия посторонние предметы. Дескать, это обеспечивает совершенно невероятные вещи типа удержания тысяchefунтовой штанги крыльями, подъёма в воздух колесницы с ложем и рампой или хождения по облакам.

Гроза

Вы способны выжать из тучи не только капли дождя — извлеките молнию с громом и направьте её во врага. Когда вы используете *Расовую магию* пегасов, чтобы наложить на цель осложнения, увеличьте степень успеха дополнительно на +1.

Внимание

Пегасы летают высоко и видят далеко, необходимость поддерживать приличные скорости также требует развитого внимания к деталям. Вы получаете черту **Внимание d8**.

Скорость

Только пегасы по праву считаются самыми быстрыми поняшами в Эквестрии. У вас есть черта **Скорость d8**.

Атмосферные явления

Пегасовая магия настолько сильна, что вы способны задействовать одновременно несколько облаков, в одиночку создать фронт или провентилировать большое помещение. При ис-



пользовании **Расовой магии** вы можете разбить степени успеха на несколько целей или подзадач без траты лишних ресурсов.

Шикарные крылья

У вас действительно особенные крылья. Этот талант меняет значение черты **Крылья** на d8.

Больше, чем крыло

Каждый пегас может выполнить крыльями жест, щёлкнуть маховыми перьями или приобнять, но вы пошли дальше. Ваши крылья — это полноценные манипуляторы. Вы можете использовать несколько активов снаряжения одновременно, если их можно принять на крылья.

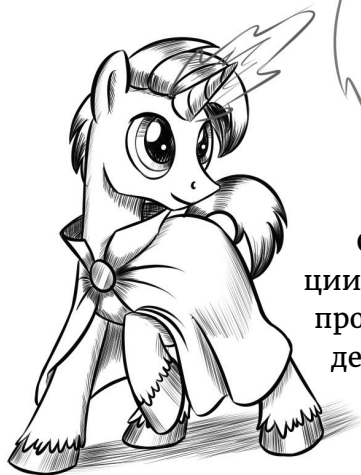
Единороги

Единороги (англ, *Unicorns*) — вид поняш, выглядящий как лошадка с одиноким витым рогом, торчащим из лба. Рог является проводником чар. Единороги активно применяют магию в повседневности — каждый обладает телекинезом и использует рог как дополнительный манипулятор: поднимает предметы, управляет ими удалённо.

Активная форма магии связана с призыванием, хобби, клеймом или интересами. Например, только Шайнинг Армор способен создать силовое поле, покрывающее Кантерлот целиком. Рарити умеет находить драгоценности, формовать грубые материалы в объекты искусства, ставить спецэффекты. Трикси специализируется на иллюзиях и фокусах. Братья Флим и Флэм активруют механизмы, обрабатывающие яблоки. Каденс распространяет любовь и заботу. В этом плане сильнее всех отличаются Твайлайт и Старлайт Глиммер, способные сотворить любой волшебный эффект: от усыпления Малой Медведицы и массового полиморфизма на долгий срок до починки кристальной карты и замыкания временной петли. В случае с Твайлайт это объясняется талантом к магии и судьбоносной СМ, к тому же именно к ней обращаются обыватели с просьбой что-то там наколдовать. А Глиммер судя по всему просто «хорошо училась».

Впрочем, сериал часто отходит от этой концепции. Так, в одной серии Рарити чинит колесо у брички, активировав силу рога. Судя по наличию библиотек, магических яслей, академии и репликам Твайлайт, каждый единорог может развить в себе колдовские способности. Также есть свитки и книги заклинаний, предоставляющие волшебство, многие из них были созданы единорогами.

В предыдущих инкарнациях сериала *My Little Pony* единороги умели телепортироваться на короткие расстояния. В последнем поколении франшизы такой талант активно демонстрирует только Твайлайт.



Согласно официальной концепции волшебство очень интенсивно проявляется у единорогов во младенчестве. С возрастом жеребёнок получает контроль над силой и вектором развития своих колдовских способностей.

Единороги отвечали за смену дня и ночи и времён года до того, как принцессы Селестия и Луна возглавили Эквестрию. Ныне освоили множество профессий и занятий, где их чары оказалась как нельзя кстати. В основном это сфера услуг, администрирование, наука, безопасность и искусство.

Единороги отличаются обаянием, гордостью и благородством, даже если проживают в глухой провинции. Иногда это граничит с высокомерием, обострённым ЧСВ и классовой сегрегацией. Им присущи интеллект, обходительность и грация, что располагает собеседников и потенциальных клиентов.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

Расовая магия

Единороги уже не поднимают солнце и луну, к тому же поодиночке. За поколения ваше волшебство изменило форму и направленность. Когда вы при помощи **Магии** создаёте черты, связанные с вашим призванием, СМ или зовом сердца, вы поднимаете степень успеха на один.

Телекинез

Все единороги владеют магией удалённого взаимодействия с предметами. Поднимают вещи, дёргают за рубильники, держат посуду, писчие принадлежности, останавливают прохожих и, наверное, даже обезвреживают бомбы. Вы можете использовать сразу несколько активов снаряжения без траты лишних ресурсов и прямого контакта. Если вы хотите отобрать предмет у чужого владельца или что-то удержать, вы можете пользоваться своей **Магией**.

Рог

Рог — это не только проводник магии, это ещё и просто часть тела. Рогом можно не только поднимать предметы: тыкать и чертить символы. Эта способность наделяет вас чертой **Rog d6** и её можно применить, скажем, когда предстоит что-то проткнуть, ударить или начертить.

Предел: Неисправный рог

Если с кондуктором волшебства что-то случится (заболеет, сломается или ваша концентрация будет сбита), то заклинание прервётся. При активации этого предела вы отключаете расовую магию, сам рог и телекинез. Если вы что-то удерживали магически, то оно падает на землю.

Предел: Высокомерие

Нет смысла отрицать — вас окружает одно быдло во всех смыслах этого слова. Вы же слишком хороши для них. Активируйте предел и получите осложнение **Высокомерие d8**.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА И ТАЛАНТЫ

Выберите три (3) таланта из этого списка или придумайте их сами:

Масштабное колдовство

Ваши заклинания настолько сильны, что вы способны создавать обширные силовые поля, пускать сразу несколько ог-

ней, воздействовать на определённые зоны сразу и т. д. При использовании **Расовой магии** вы можете разбить градации успеха на несколько целей или подзадач без траты лишних ресурсов.

Антизакливание

Вы отлично умеете подавлять вражеское колдовство, подобрав адекватную контрмеру, будь то чародейский купол или экран. Когда вы делаете ставки с применением **Магии** против заклинаний и погодных эффектов, вы заимствуете кубик **Магии** (или его ближайшего аналога) из вражеского пула.

Агрессивная ворожба

Сюда относятся лучи, молнии, ледяные осколки, прицельное метание острых предметов. Когда вы используете **Расовую магию единорогов** при наложении на цель осложнений, вы увеличиваете степень успеха на один дополнительно.

Харизма

Единороги славятся своей грациозностью даже по меркам остальных обитателей Эквестрии. Быть может, вы не настолько красивы, как кристальные поняши, но внутреннего изящества у вас не отнять. Вы получаете черту **Харизма d8**.

Абсолютная мощь!

Иногда надо выжать из себя все силы на подпитку нужного заклинания. Неважно, что будет потом — вы не имеете права провалиться сейчас. Применяя **Расовую магию единорогов**, вы добавляете в пул кубы d10 и d4.

Прекрасный рог

У всех единорогов наросты на лбу почти одинаковы, но не в вашем случае. Ваш длиннее, изящнее и таит в себе больший потенциал. Этот талант меняет значение черты **Рог** на d8.

Аликорны

Аликорны (англ. *Alicorns*) — уникальный вид пони с крыльями, как у пегасов, и рогом, как у единорогов. Раньше назывались просто: крылатыми единорогами. Они воплощают в себе все качества и волшебство трёх основных видов обитателей Эквестрии, хотя оригинальный замысел сценаристов был более туманным. Они занимают высокое положение в обществе, ибо берут на себя особые функции зачастую космологического масштаба. Обычно они выше и крупнее, чем представители меньших рас. Даже Твайлайт в четвёртом сезоне сериала начала вытягиваться в высоту, стройнеть, а её рог подрос.

Королевские сёстры (Селестия и Луна) в настоящее время отвечают за движение небесных светил и политику Эквестрии, первую функцию они приняли от всей расы единорогов, когда получили свои метки. За свою долгую историю знатно наприключались, изгоняя повсюду зло и хаос, в том числе собрали плоды Дерева Гармонии в виде Элементов гармонии и пережили семейный кризис, когда младшая принцесса, Луна, организовала мятеж и попыталась занять место старшей. В итоге исчезла на тысячу лет.

Принцесса Каденс, официально племянница Селестии, имеет особый дар — умиротворять существ и пробуждать в них любовь. Ввиду такой способности управляет Кристальной империей.

У Каденс и Шайнинг Армора родилась дочка-аликорн. Пока что у неё нет никаких способностей, метки и даже развитых личностных качеств — она всё ещё младенец. Впрочем, она быстро растёт и ненароком чуть не развалила Кристальную империю, опять.

Твайлайт Спаркл — главная героиня сериала, золовка Каденс и лучшая ученица Селестии. Ввиду своей специальности обладает незаурядными чародейскими способностями, но после всех событий четвёртого сезона отвечает за Дружбомагию, имеет свой замок в окрестностях Понивилля и уже не так ак-



тивно пускается в авантюры, хотя иногда приходится защищать Эквестрию от всяких отморожков и террористов.

Королева Кризалис формально не относится к расам пони, следовательно, при всём внешнем сходстве и колдовских способностях не является аликорном.

Таким образом, в фокус сериала попало пока что порядка полудюжины аликорнов (прочие являются ошибками аниматоров), этого слишком мало, чтобы составить представление о расе в целом. Ясно, что их волшебство отвечает за что-то масштабное, даже фундаментальное.

Информация из официального лора, комиксов и книг позволяет заключить, что крылатые единороги скорее создаются, нежели рождаются. Скажем, Каденс в прошлом была пегасом, Твайлайт — простым единорогом. Однако Флёрри Харт (дочь Каденс) опровергает эту концепцию. Да и согласно книге *The Journal of the Two Sisters*, колдун Старсвирл нашёл королевских сестёр уже такими, и аликорны как раса существуют

давно. Своё могущество, впрочем, Селестия и Луна обрели после встречи с Деревом Гармонии, которое им показал всё тот же Старсвирл.

Судя по всему, претендент на аликорна должен обладать добродетелями своего племени, лидерскими качествами и совершить хотя бы один подвиг. Сверх того, аспирант должен являть великодушие, мудрость, ответственность, рассудительность, плюс понимание всех компонентов гармонии. Либо ему достаточно родиться от крылатого единорога.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

Расовая магия

Магия аликорнов во многом похожа на магию рогатых поняш: она также связана с призыванием крылатого единорога и его меткой. Когда вы при помощи **Магии** создаёте черты, связанные с вашим предназначением, вы поднимаете степень успеха на один.

Предел: Тёмная магия

Будучи охваченным негативными эмоциями и злобой, аликорн выпускает зеленоватый дым и чёрно-фиолетовые молнии из своего рога, опутывающие врагов и причиняющие мучения.

Активируйте предел, переименуйте элемент **Магия** в **Тёмную магию** — теперь она одновременно является и вашей чертой, и осложнением. Пока изменённый элемент остаётся, вы поднимаете степень успеха на два, создавая волшебные черты, но считаете брешами не только единицы, но и двойки.

Существует спекуляция, что одно из истинных проявлений «магии аликорнов» – это та самая тёмная магия.

Крылья

Смотри описание черты и её предела на с. 61.

Хождение по облакам

Смотри описание таланта на с. 61.

Рог

Смотри описание черты и её предела на с. 66.

Телекинез

Смотри описание таланта и её предела на с. 66.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА И ТАЛАНТЫ

Созданный с нуля крылатый единорог имеет один (1) свободный слот под таланты. Он считается представителем лубой из ранее упомянутых рас и имеет доступ к их трюкам. Если вы создаёте кристального аликорна (ну мало ли?), то он обязан взять **Красоту d8** как обязательный талант и, следовательно, лишён возможности дальнейшей настройки.

Предел: Традиционный Королевский Кантерлотский Голос

Особа королевских кровей, воспитанная в классическом стиле, говорит о себе всегда во множественном числе («Мы», «Нас» и т. д.), использует архаизмы и особую модуляцию голоса, ввергающую подданных в страх. Активируйте этот предел: вы получаете осложнение **Страшный голос d8**.

Моргенштерн, какой-никакой принц и рассудительный лидер с доступом в разные круги эквестрийского общества, задумывался как аликорн. В отличие от Спаркл он был сделан из пони земли. Он получает **Рог, Крылья, Хождение по облакам, Телекинез**, «профильную» магию, связанную с разрушением и битвами, а также все пределы к этим способностям и **Традиционный королевский кантерлотский голос**. Моргенштерн воплощает в себе воинские качества и заработал статус крылатого единорога, защищая в одиночку два дня амбар узловой станции Додж с жеребцами и кобылками, укрывшимся от яростных бизонов.

ДРУГИЕ ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ РАСЫ

Зебры

Зебры (англ. *Zebras*) — это полосатые непарнокопытные, представители отдельной этнической группы со своей культурой и языком, иногда выходящей на контакт с цивилизацией пони (Твайлайт однозначно утверждает, что зебры не пони). Связь зебр с магией неизвестна, но у них есть метки. Согласно книге *The Journal of the Two Sisters*, народность зебр около тысячи лет существует близ Эверффри. Единственная представительница зебр, показанная в сериале, имеет связь с оккультным и разбирается в гербалистике. Никто не знает, справедливо ли это для всего народа. Также неясно, все ли зебры столь проницательны, как Зекора.

Создавая зебру, возьмите шаблон пони земли и замените **Расовую магию**, предел и **Выносливость d8** под что-то более отвечающее образу. Зебры не хвастаются железным здоровьем и стойкостью земных пони в конце концов.

Грифоны

Грифоны (англ. *Griffins*) — мифические существа с телом льва и головой, передними конечностями, крыльями и грудью орла. Подавляющее большинство грифонов имеет имена, начинающиеся на букву Г.

У этих существ есть своё королевство, граничащее с Эквестрией, ныне пребывающее в сильном упадке. В далёком прошлом они соперничали с пегасами, видимо, впоследствии пережили свой золотой век. Процветание кончилось, когда аримасп своровал у последнего грифоньего короля Идол Борея — национальное сокровище. Сейчас грифоны посещают лётные школы, работают в Эквестрии и выступают на соревнованиях. Судя по официальным комиксам и шоу, у этих существ есть своя кулинарная традиция, выстроенная вокруг десертов и сладостей.

Полуорлы, полульвы жадны и воспользуются любым шансом заработать хоть сколько-нибудь монет. Впрочем, эта на-

ция довольно гордая и даже высокомерная — унижаться грифоны никогда не станут.

Связь грифонов с магией неизвестна и знаков отличия у них нет. Они, конечно, могут постигать суть Гармонии, иметь таланты, да и Подходы никто не отменял — у них всё же не будет метки: того, что определяет квинтэссенцию пони. Конечно, есть когти, но нет клейма — пропадает целый пласт отыгрыша и взаимодействий, построенных именно на этой детали.

При создании грифона дайте ему три обязательных качества: *Крылья* и *Хождение по облакам*, что на странице 61, *Когти d6*. Также дайте четыре (4) таланта, которые разрешается брать из списков для пегасов и земных пони (ну и придумывать самостоятельно, да). Грифоны не имеют СМ и всех свойств, с нею связанных.

Предел: Алчность

Грифоны известны своей скупостью. Активируйте предел и пойдите на поводу своего корыстолюбия и жадности. Получите осложнение *Алчность d8*.

Собственно, несмотря на существование в Эквестрии всевозможных разумных волшебных существ (бризи, драконы, минотавры, обращённые перевёртыши и пр.), отсутствие у оных клейма и магии, выражающей гармонию, — причина их исключения из игровых рас. Этот раздел вообще лучше рассматривать как демонстрацию возможностей системы. К тому же смешанные партии из нескольких пони и одного-двух представителей других видов неплохо играют.

ТАЛАНТЫ И ЧЕРТЫ

Таланты — ситуативные преимущества, приёмы, особенности и навыки. Это бонусы, позволяющие сделать исключения из общих правил и дать вашим персонажам перевес в конкретных условиях.

Примерная полезность таланта равна бонусу при трате СО. Когда у вас есть последние, вы в любой момент можете получить выгоду. Таланты же оговаривают *тот самый момент*, дающий преимущество. Зато они сохраняют очки. Существуют таланты и посильнее, которые предоставляют крупные бонусы, но имеют дополнительные требования, скажем, необходимость поднимать осложнения или «спонсировать» Хаос мастера. Важное свойство любого таланта — он не должен быть применим в любой ситуации.

В этой главе описаны принципы, по которым вы сочините свои трюки и способности. Раздел разбит на три крупных блока. В первом объясняется, как создать несложные умения и приёмы. Второй рассказывает о «продвинутых» талантах, которые, вероятно, избыточны для начинающего игрока, но разобравшись в системе помогут приготовить по-настоящему уникальные способности. Третий блок посвящён пределам — ситуациям и решениям, наделяющим вас сюжетными очками.

Если это сложновато, то берите и вписывайте в карточку пони готовые трюки, встречающиеся то тут, то там — они созданы именно для этого.

Таланты представлены по следующему шаблону:

1. **Название;**
2. Описание, смысл, желаемый образ;
3. Игромеханика.

Учтите, что большая часть талантов не открывает для персонажа эксклюзивные способности — они просто обеспечивают ожидающийся бонус. Для примера, у Флаттершай есть

способность «Взгляд», являющаяся по факту продолжением умения ладить с неразумными тварями. Можно откидать «Взгляд» обычно, взяв все применимые черты и распорядившись жетонами для пущей эффективности. А можно оформить «Взгляд» талантом, который обеспечит героиню ситуативным бонусом. Способность Пинки доставать из ниоткуда конфетти и воздушные шары — проявление её **Нестандартного подхода**, но вы вправе оформить талант, построенный на жанровых штампах и разбивании четвёртой стены. Умение Рарити драться — это отличие **Сильная и независимая**, а, может быть, талант, увеличивающий урон от копыт. То же самое касается волшебства: у каждого вида пони есть талант, дающий подъём степеням успеха при создании новых магических черт, но это вовсе не значит, что, допустим, пегас не в состоянии прорастить семена — он-то может, просто бонусов не получит.

Поэтому всё опять упирается в значимость деталей и соответствие образу. Навык, позволяющий вашей пони варить кашу из топора, в первую очередь обозначает важность этого процесса для героини и для вас в том числе. Вы как бы намекаете ведущему: «Вот какой трюк у меня есть, значит, надо побольше топоров и проблем с неурожаем в регионе». Что подводит в очередной раз к совету создавать персонажей совместно.

Конструктор талантов

ИТОГ ИЗ ТРЁХ

Талантом можно добавить третий кубик в итог бесплатно. Такими трюками хорошо получается отразить навыки и умения персонажа.

Силадч

Может, вы и не качок, и не чемпион по боксу, но в силе вам отказать нельзя. Применяя силу по назначению, вы составляете итог минимум из трёх кубиков.

Медик

Безнадёжных пациентов не бывает, ваша практика — ярчайшее тому доказательство. Когда вы пытаетесь в переходной сцене устранить осложнения, связанные с ранениями и болезнями, вы составляете итог минимум из трёх кубиков.

+D6 / +D8

Талант позволяет добиться эффекта, как если бы вы за СО добавили d6 на один раз. Только теперь вместо СО у вас есть условие, оговорённое отдельно или задаваемое названием черты.

Гербалист-самоучка

Вы знаете растительный мир, полезные и вредные свойства всяких трав и цветов. Получите черту **Ботаник d6**.

Выносливость

Вы крепки, устойчивы к износу и повреждениям. Получите черту **Выносливость d6**.

Важно отметить, что в определённых случаях эта черта даёт больше: d8, если она привязана к другой способности, таланту или отличию, или отражена в каноне. Каждый пони может быть **Наблюдательным** на **d6**, но лишь пегасы **Внимательны** на **d8**. С другой стороны, только пегасы владеют крыльями, и было бы несправедливо давать им «улучшенный» кубик просто так, не имея возможности сравнить с другими расами.

Для примера, два вышеуказанных таланта для земного пони превращаются в следующие:

Сила земли в огурцах

Ваша природа дарует более тонкую связь с растительным миром. Вы знаете свойства трав, ягод и цветов как никто другой. Если вы земной пони, у вас есть черта **Ботаник d8**.

Выносливость Земли

Вы крепки, как любой пони земли, привыкший к тяготам и труду. Если вы относитесь к расе земных пони, получите черту **Выносливость d8**.

Вы вправе обсудить с ведущим возможность получения иных постоянных d8 – особенно это касается самодельных рас, не существующих в каноне.

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Эти трюки используют на максимум ваши умения управлять группами поней, обращаться к сильным сторонам союзников. Таланты экономят вам СО при добавлении в пул черт, принадлежащих другим персонажам в этой же сцене.

Используй шестерых!

Когда вы проваливаете бросок *Элемента гармонии*, на свою следующую заявку вы вправе позаимствовать этот же элемент от другой союзной пони.

Твайлайт, помоги!

Когда Твайлайт находится рядом, вы добавляете её **Умный подход** при поиске улики, взаимосвязей и анализе какой-то сложной схемы.

Да как ты смеешь?!

Когда вы пытаетесь пристыдить (обескуражить, унижить, даже напугать) недруга, вы вправе взять кубик стресса любого из своих друзей, пострадавших от этого противника.

«ЧЕХОВСКИЕ РУЖЬЯ»

Талант экономит сюжетное очко, когда вы переносите актив в другую сцену, чтобы, согласно закону «чеховского ружья», связать события на разных этапах истории.

Берите всё, я настаиваю!

Вы делаете другим приятное и они не остаются в долгу. Если вы кому-то что-то подарили, то в одной из следующих сцен этот благодарный вернёт долг. Помощь от союзника выражена чертой с силой, равной степени вашего изначального успеха.

Связаны радугой

Если вы видите на небосводе **Рейнбум**, будьте уверены: он запустил цепь судьбоносных событий, которые рано или поздно сложатся в единую канву. В конце сцены, в которой вы создали **Рейнбум**, отложите его кубик в сторону. В одной из следующих сцен вы можете призвать его как актив для любого свидетеля этого атмосферного явления.

Кушать подано!

Правильное питание — залог хорошего настроения. Если вы закатали знатный пир, вечеринку или просто подкрепились, то в одной из следующих сцен можете использовать это событие как актив для себя и других участников трапезы.



МНОГОЗАДАЧНОСТЬ

Приёмы экономят трату жетонов, когда вам надо выполнить одновременно разные действия.

На двадцать процентов круче!

Все должно быть круче, необязательно на все сто процентов, хватит и двадцати. Участвуя в соревнованиях, вы вправе снизить общую успешность, чтобы выполнить что-то из этого списка: приз зрительских симпатий, идеальное выполнение номера или фигуры пилотажа, побитие рекорда, осложнение для соперника и пр.

Не на того напали!

Сколько бы противников вас ни окружили, это не так уж и важно — они вам не ровня. Сражаясь с толпой статистов, вы распределяете полученные успехи против нескольких врагов одновременно. Так, скажем, получив три степени успеха, вы за один ход устраняете трёх оппонентов.

ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ БРЕШЬЮ

Когда у другого игрока (обычно, мастера) выпадают бреши, некоторые таланты имитируют их «пользование», будь то внезапные активы, усиление одноразовых черт или избавление от осложнений. Эти таланты работают всегда: без согласия противоположной стороны.

Железный пони

Вы демонстрируете чудеса стойкости! Когда, казалось бы, уже не остаётся сил, вы обретаете второе дыхание. Вы понижаете имеющийся физический стресс или усталость, когда ведущий выкинул единицу. По одному шагу за каждую брешь.

Чутьё Пинки

Вы читаете знаки, они повсюду, они предвещают грядущие события, нужно лишь просто уметь их чувствовать. Когда вы собираетесь оценить ситуацию, найти или предугадать

что-то, получите несколько активов **Предвидения d6** до конца сцены. Количество этих таинственных черт равно числу брешей, выпавших у мастера.

Гармония в музыке

Ваше чувство ритма, слух, голос и мастерство игры проявляются в полную силу очень хаотично, нужно настроиться на вашу волну, чтобы до конца ощутить всю красоту искусства. Когда вы участвуете в музыкальном представлении, вы получаете помощь **Восторженных фанатов d6** (или чего-то сопоставимого) до конца сцены. Число этих черт равно числу брешей, выпавших у ведущего.

Это ненастоящие улыбки!

Вы прекрасно можете отличить фальшивый смех от истинной радости. Когда вы оцениваете состояние цели, ищите подозрительные детали или пытаетесь узнать правду по внешнему виду пони, а мастер выкинул бреша, получите **Проницательность d8**.

Если вы хотите распространить такой талант на расовую черту, то она при бреша получает соответственно d10. Грубо говоря, эти приёмы делают подъём используемой черте. Скажем, пегас с **Вниманием d8** в вышеуказанных условиях мог бы пользоваться **Вниманием d10**.

Для персонажей мастера эта группа талантов позволяет усиливать осложнения на персонажах игроков:

Мастер демагогии

Вы обожаете споры и холивары, вы способны каждого поставить на место – нужно лишь дожидаться, когда оппонент ляпнет глупость. Когда вы участвуете в полемике или дебатах, за каждую единицу, выброшенную героем игрока, вы усиливаете его душевный (ментальный) стресс.

УСИЛЕНИЕ УСПЕХА

Тратой СО по умолчанию невозможно напрямую улучшить эффективность, однако есть таланты, поднимающие степень успешности, в случае изначальной удачи заявки. Они хорошо подходят для отражения специальностей и навыков копытных героинь, а также врождённой магии в частности.

Дипломированный алхимик

Вы — признанный алхимик и специалист по варению зелий и трансмутации материалов. Вы поднимаете степень успеха на один, когда создаёте преимущества из алхимически активных субстанций.

Силач

Ваша мощь видна каждому — вы можете даже дом сдвинуть, если захотите. Вы поднимаете степень успеха на один, когда используете силу по назначению.

Сфокусируйтесь на главном

Ранения, неуверенность, смущение — это всё отговорки; научите других поняш игнорировать эти неудобства. Вы поднимаете успешность на один, когда смягчаете осложнения союзников своими лидерскими качествами.

ФАКТЫ

Таланты открывают доступ к менее формализованным свойствам: они что-то позволяют вместо бросков, вводят в повествование факты и явления. То есть, в неких условиях вы, как ведущий, сами говорите, что именно происходит в мире. Ещё этой группой талантов можно не допускать какого-то события.

Чутьё Пинки

Вы точно можете сказать, какая неприятность случится через несколько секунд. Когда на вас будут накладывать осложнения, вы решаете, к какому типу их отнести и как назвать.

Друг животных

Вы знаете язык животных и прекрасно понимаете, о чём они говорят.

10 секунд ровно

Зачем работать весь день, когда можно всё время отдыхать, а проблему решить за несколько мгновений? Когда вы успешно выполняете какую-нибудь рутинную работу, вы сами можете определить, сколько времени она у вас заняла.

ПЕРЕБРОС

Есть очень мощный бонус, который по умолчанию за СО недоступен — это переброс всего пула. Если выпавшие значения вам не нравятся, то в определённых условиях вы вправе все их перебросить (только пул целиком). Хотя формальных ограничений нет, разумно прибегать к таким талантам для конфликтов с высокими рисками. Это и азартно, к тому же.

Гармония в музыке

Вы буквально излучаете гармонические колебания, танцуя, напевая, играя на инструментах. Когда вы восстанавливаете союзникам дисгармонию при помощи песен и игры на инструментах, вы вправе перебросить свой пул.

Да как ты смеешь?!

Во время боя с монстром, когда ваш союзник проигрывает и покидает конфликт, вы получаете шанс перебросить свой пул для ближайшей заявки. Вы получаете этот шанс за каждого выбывшего.

Чутьё Пинки

Вы подмечаете приметы, которые возвещают о грядущих событиях или скрытых явлениях. Когда вы применяете Нестандартный подход, пытаетесь оценить ситуацию, найти или предугадать что-то, вы можете перебросить все кубики.

Вы наверняка заметили, что некоторые таланты имеют одинаковые названия, но разные эффекты. Это сделано специально. Какой из них более правильный – зависит только от ваших предпочтений. Используя вышеуказанные правила, вы сделаете или выберете талант, полностью отражающий желаемый образ и связанный с ним бонус.

«Продвинутые» таланты

Помимо «базовых» приёмов и трюков, существуют ещё способы сделать исключения из правил и получить ситуационный бонус. Например, объединить два бонуса и два условия в одном таланте. Сильным преимуществам следует иметь либо узкое применение таланта, либо серьёзное ограничение. Если, наоборот, от таланта больше вреда, то надо усилить полезную часть.

Ограничения бывают как чисто описательными, так и системными. Допустим, талант может требовать от вас кидать что-то конкретное, играть на руку ведущему прямо или косвенно, затруднять себе броски.

ОГРАНИЧЕННЫЕ УСЛОВИЯ ПРИМЕНЕНИЯ

Такие таланты дают бонус, только если для выполнения целей вы используете определённую черту или отличие, пытаетесь сделать что-то конкретное.

Сердиться будешь — себе дороже, понимаешь?

Проявляя заботу и сострадание к оппоненту, вы смущаете его и обескураживаете. Когда вы создаёте осложнения *Доброй*, поднимите степень успеха на +2.

Ты что у нас, ходячий словарь?

Защищаетесь от оскорблений и унижений, вы можете обернуть колкость против обидчика. Успешно сделав ставку *Умным подходом* в словесной перепалке с врагом, вы берёте одну из его социальных черт и превращаете в актив до конца сцены.

Неотразимость

Вы легко манипулируете представителями другого пола внешностью, интонацией, характером просьб. Когда вы используете **Впечатляющий подход**, чтобы получить преимущества (активы) от лиц другого пола, возьмите d6 в пул и составьте итог из трёх кубиков.

ИГРА НА РУКУ ВЕДУЩЕМУ

Эти ограничения усиливают сиюминутный бонус ценой непредвиденных последствий. По воле случая преуспел там, где должен был провалиться — ожидай, что в следующий раз удача точно повернётся к тебе крупом. Обычно такие таланты увеличивают шанс выпадения единицы либо заставляют игрока добавлять d4, либо засчитывают брешу не только на единицах, но и двойках. Либо напрямую пополняют фонд очков хаоса.

Силад

Сила есть, и больше не нужно ничего вообще. Когда вы применяете силу по назначению (выбиваете дверь, валите деревья, поднимаете грузы), добавьте к пулу кубов d8 и d4.

Ассистент №1

Ваш питомец всегда готов помочь по своим каким-то причинам, но его старания со временем создают больше проблем, чем полезного выхлопа. Знаковый актив **Питомец** получает рейтинг d10. Каждый раз, когда вы прибегаете к его помощи, ведущий пополняет запас хаоса на один.

Гербалист-самоучка

Вы исследовали флору Эквестрии и удалённых регионов на собственном опыте, поэтому у вас есть смутное представление об эффектах всех изученных растений. При создании черт, связанных с растениями и их частями, вы поднимаете степень успеха на два, но эти броски считаются брешами не только на единицах, но и на двойках.

ЗАТРУДНИТЬ СЕБЕ ЖИЗНЬ

Талант может требовать взять осложнение определённой группы или сделать подъём существующим.

Железный пони

Вас очень тяжело выбить из колеи; такое ощущение, будто всякий стресс и трудности только делают вас сильнее. Для своих проверок, связанных с преодолением и терпением, позаимствуйте собственный же физический стресс, однако после броска должны сделать ему подъём.

Боязнь сцены

Вы обладаете прекрасным голосом / поставленной хореографией / остроумием и т. д. Ваше участие могло украсить любое выступление, если бы не боязнь сцены. Каждое представление — пытка и стресс, связанный со страхом всё завалять. Выступая перед публикой, вы удваиваете кубик вашего **Впечатляющего подхода**. Взамен получите осложнение социального характера с силой d8.

Пределы

Отдельная подгруппа талантов называется пределами. Их функция проста: давать вам СО при каждой активации, которая, к слову, всегда имеет только негативный эффект. В роли пределов выступает характер, изъяны любого вида, пробелы в образовании, проблемы воспитания, вредные привычки или социальный статус.

У каждого героя есть четыре (4) слота пределов, часть из которых уже занята расовыми. В отличие от остальных «строительных кирпичей» персонажа игры, минимум пределов неограничен. Если хотите, оставьте их пустыми и впишите лишь доставшиеся от биологического вида.

Во избежание недопонимания пределы детально описывают только негативный эффект. Фраза «активируйте предел и...» означает, что либо мастер, либо игрок получают свой сюжетный жетон и огребают неприятные последствия.

По механике пределы работают как анти-таланты. Неблагоприятные условия, дающие сюжетные очки, выражаются:

- Осложнениями с силой d8;
- Запретами на использование других черт и талантов;
- Плохими активами с силой d4;
- Ограничениями для талантов без усиления бонусов;
- Уступками в одностороннем порядке, о них более подробно сказано на с. 98.

В завершение Семён выбрал герою один талант. Моргенштерн с детства занимался рыболовством. Хотя пони и не питаются рыбой, в Эквестрии водится немало животных, для которых это актуально. Моргенштерн знает, как работать со спиннингом, ставить нереды и ловушки на раков, сколько червей надо на одну форель и по каким признакам можно понять, проживает ли шилишпер в водоёме. Семён вписывает талант **Рыбалка d6**.

На этом этапе работа Семёна над своим персонажем завершена. Довольный, он заполняет все указанные параметры героя в специальную анкету, изображённую далее.

Игрок даже нарисовал своего аликорна.



Имя персонажа Моргейштерн

Имя игрока Семён

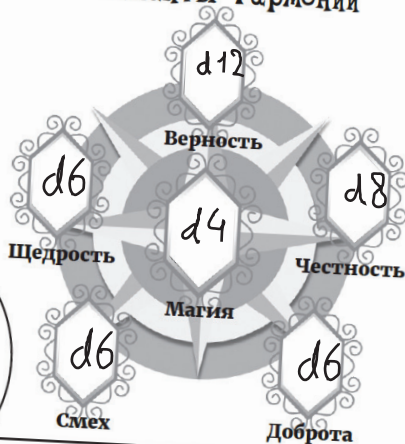
Вид Аликорн



Метка d8



Элементы Гармонии



Отличия

- Безземельный принц
- Колдовать для слабаков
- Восторженный экстраверт-аликорн
-

Сюжетные очки

1

Подходы

Умный



Быстрый



Прямолинейный



Впечатляющий



Осторожный



Нестандартный



Видовые черты и таланты

- Рог d6
- Крылья d6
- Ходить по облакам
- Магия аликорна (ломать и рушить) +1
- Телекинез
-
- Рыбалка d6
-

Пределы

- Королевский кантерлотский голос
- Тёмная магия
- Стукнуть по рогу
- Связать крылья

Знаковые активы

- Скипетр принца d6
-
-

Дисгармония



Когда Дисгармония становится равна Элементу Гармонии, этот элемент отключается.

ЖЕРЕБЦЫ И КОБЫЛКИ

Пони не берутся из воздуха готовыми, они рождаются, растут и взрослеют. В сериале отдельное время уделено похождению троицы поней-подростков, лишённых меток и жаждущих встретить свою судьбу.

При желании вы можете растянуть генерацию взрослой особи до полноценной игровой сессии или мини-кампании, начав с жеребячьего возраста. В таком варианте протагонисты получают таланты, способности и умения постепенно, взрослея и учась на чужих и своих ошибках. Представьте такую игру как несколько зарисовок из жизни главных героев, сильно разнесённых во времени.

У взрослого пони есть пять подъёмов в Подходах, суммарно девять подъёмов в Элементах Гармонии (если считать от d4), Клеймо d8, до шести свойств от Расы, один Знаковый актив, четыре Предела и три Отличия — довольно много само по себе. К тому же все эти свойства пони получал на разных стадиях своего жизненного цикла. Как же поступить с жеребёнком?

Для начала выставьте стартовые значения в подходах и элементах — жеребёнок уже имеет представление о мире, добре и зле, но ещё не выбрал свой особенный путь и ему многое предстоит узнать. Подходы по d6, пять элементов также по d6, один элемент d4. Ваша кобылка также чем-то отличается от сверстников — впишите ей одно отличие для начала. Поскольку видовая принадлежность задаётся ещё до рождения, необходимо вписать все обязательные дары, в т. ч. магический дар. Судя по всему, отсутствие СМ не связано с проявлениями магии. Свити Белль способна открывать и захлопывать телекинезом ящики, Эпплблум — проращивать семена, Скуталу — хватать облака ртом.

Жеребёнок имеет два сюжетных очка, а не одно. Собственно, этого достаточно, чтобы начинать играть.

Игровой процесс за жеребят немногим отличается от игры за взрослых. Когда ведущий подкидывает проблемы и ставит игроков перед ситуациями, они решаются по обычным правилам. Однако у брешей появляется новое применение: когда

игрок накидывает единицы, он может с должным обоснованием, разменять получаемое СО на подъём параметров или новую черту.

Игрок Антон играет за пегаса Колдрейджа. Начав с жеребьячьего возраста, он прописал себе **Доброту d4, Крылья d6, Хождение по облакам** и **Погодную магию**, а также отличие **Громкий и шумный**. Все подходы и остальные элементы равны d6. Талантов пока нет. И вот однажды Колдрейдж натывается на группу дворовых поней-хулиганов. Когда конфликт перерастает в драку, игрок кидает кубики и у него случается брешь. Антон, прикинув, что сейчас было бы неплохо обыграть имя персонажа, предлагает ведущему пополнить запасы очков и превращает своё СО в новое отличие – **Приступы ярости**. На следующий ход он впадёт в буйство и получит d8 в пул.

Единственное исключение — обретение СМ. Метку можно получить, если вы воспользуетесь брешью мастера, но вместо торговли за жетон пожертвуете имеющимся. Передача его хоть и символична, благо очки легко заработать, но всё же необходимо. Пони расстаётся с потенциалом и временем, ответственным на поиски предназначения, обретая тем самым своё место в Эквестрии.

Эпплпест помогает взрослым особям справиться с грызунами, заполонившими Понивилль. В одной сцене ведущий при создании ставок выкинул брешь, и тут Антон решил, что его героине пришло время встретить свою судьбу. Настал её час – Эпплпест получает метку в виде лежащей на спине крысы с поднятыми вверх лапками. Антон отдаёт ведущему сюжетное очко и объясняет, что образ мёртвой крысы для пони означает умение бороться с вредителями, грызунами и работать с ядами. Знак срабатывает в ситуациях, связанных с установкой силков на кроликов, распылении химикатов, защите урожая и прочей собственности, в сражениях с гигантскими крысами и, с натяжкой, даже в перепалках с бобрами.

ДЕВЯТЬ ШАГОВ НАВСТРЕЧУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМ

1. Продумайте образ. За кого вы хотите играть? Дайте герою имя;
2. Задайте значения элементам гармонии. Пять элементов имеют рейтинг d6, шестой — d4. Вы распределяете их как угодно, сверх того, у вас есть четыре подъёма в этой категории;
3. Задайте значения подходам. Все подходы имеют стартовый рейтинг d6, у вас есть пять подъёмов в этой категории;
4. Пропишите три отличия;
5. Нарисуйте кютимарку, обсудите с ведущим границы её применения;
6. Придумайте один знаковый актив (если вы земной или кристальный пони, то можете прописать и больше);
7. Выберите один из пяти видовых шаблонов: земной пони, кристальный пони, пегас, единорог, аликорн. Обсудите с ведущим возможность играть не за поняш или самодельные расы;
8. Видовые шаблоны предоставляют свободные слоты под таланты. Пропишите своему альтер эго доступные таланты и, если хотите, пределы;
9. Получите одно сюжетное очко.

Если вы начали игру персонажами в жеребячем возрасте, то вы вправе растянуть генерацию во времени и вписывать новые черты, таланты и подъёмы по мере необходимости. Также вы имеете на старте два сюжетных очка, а не одно.

РАЗВИТИЕ ГЕРОЕВ

Каждая серия в MLP: FiM — цельный и обособленный сюжет, состоящий из классических сценарных элементов: фабулы, развития, кульминации, развязки и эпилога, одобренные постмодернистскими штампами. Эта игра повторяет вышеописанную структуру. Каждая игровая сессия — это фактически одна серия из шоу, в рамках которой главные герои устраняют одну большую проблему, ставят перед собой задачи и решают их. Получается, каждая сцена — это собственно сцена, а несколько игровых сеансов, объединённых тематически, — уже целый сезон.

А в каждой серии после того как дым рассеется, ключевой конфликт исчерпается, а злодеи сбегут в ужасе, главные героини устраивают обнимашки и докладывают заказчику о выполнении его просьбы. Этот доклад — весьма важная часть сериала, которой уделено немало внимания. Поначалу это были письма, адресованные Селестии, и в них сперва Спаркл, а потом и остальные члены её свиты давали оценку свершившимся событиям, делились своими взглядами на разнообразные аспекты дружбы, взаимопомощи, отваги и чести.

Герои этой игры также проверяют на прочность свои суждения о товариществе и учатся партийному взаимодействию, что, конечно же, послужит прекрасным материалом для составления письма принцессе Селестии.

В конце игрового сеанса любой желающий вправе взять листок бумаги и набросать краткий отчёт слов на 50–150, описав сводку событий, проявления доблести и взаимопомощи, и какой урок о дружбе вынес он лично или вся команда. Любой другой игрок может или оспорить написанное, или принять.

Каждое письмо — основание для дальнейшего развития пони. Это её список заслуг, печати чистоты, если так угодно, медали. Чем больше писем она сочинит или подпишет, тем выше её понимание дружбы. Вести счёт на просто количество сыгранных сеансов несколько неправильно: во-первых, игрок мог не присутствовать на игре, во-вторых, персонаж мог пропустить какое-нибудь эпохальное событие, к концу сессии

находиться в Дисгармонии. Поэтому для простоты стоимость улучшений выражена в письмах.

Одно письмо:

- Изменить формулировку отличия;
- Поменять местами два элемента или подхода с разницей в один шаг;
- Дописать что-то, на что оставались свободные поля.

Два письма:

- Изменить параметры одного таланта (например, переписать бонус или ограничение);
- Поднять рейтинг СМ до d10.

Четыре письма:

- Поднять на шаг рейтинг одного из Элементов, Подходов или Расовых черт;
- Поднять рейтинг СМ до d12;
- Разжиться новым Отличием или Талантом.

Некоторые вещи разрешается изменить по обоюдному согласию в обход установленных лимитов – ну вот не соответствует отыгрыш игрока заявленному персонажу или на этапе его создания возникло недопонимание с ведущим, а всплыло с запозданием.

Письма — это хорошо, но ещё есть собственно сыгранный материал и последствия поступков. Герои, поборов очередное зло, могут получить новый статус, славу и общественное признание, обзавестись новыми знакомствами, знаниями, приятными мелочами и контактными лицами, которые представят в будущем услуги. Это служит основанием для взятия новых знаковых активов, но не чаще, чем один раз за две сыгранные сессии.

СТРУКТУРА ИГРЫ СЦЕНЫ

Структура игры состоит из меняющихся сцен — сюжетно обособленных кусочков истории, построенных вокруг какой-то конкретной ситуации, задачи или коллизии. Ведущий ставит проблемы перед персонажами либо одну за другой, либо вываливает сразу несколько. Сами сцены объединяются в две большие группы: *Экшен!* и *Переходные сцены*.

Первая группа вопреки названию посвящена не только физической активности: сюда вполне входит конкурс поэзии или безумное чаепитие с Дискордом. В экшен-сценах всегда что-то творится: соперники навязывают конфликты (драки, введение в заблуждение, перепалки), складывается какая-то угрожающая ситуация или проблема (собрать яблоки за ограниченное время, найти историческую книгу в библиотеке Кристальной империи).

Вторая группа фактически связывает разрозненные Экшен-сцены между собой. В переходных активность размещена, упор сделан на сбор сил, подготовку к грядущим авантюрам, проматывание времени, восстановление от ран и так далее.

Иногда эти типы сцен чередуются, порой идут друг за другом: сражения перетекают в споры или внутрипартийные разборки, враг неожиданно меняет тактику и предлагает решить коллизию иным путём, светский раут внезапно превращается в источник стихийного бедствия. Длительность каждой сцены варьирует существенно: сражение с гидрой занимает от силы две минуты, посещение картинной галереи — два часа, а переезд от Понивилля до Кантерлота — аж до целых суток. За игровым столом все эти сцены съедают разное время — в зависимости от наполнения событиями.

Сцена заканчивается, когда конфликт исчерпан или напряжённая ситуация решена. Сцены складываются в игровые сессии, а сами сеансы, объединённые одним метасюжетом — в кампании.

ПЕРЕХОДНЫЕ СЦЕНЫ

Это сцены с весьма низкой динамикой. В них герои думают о своих поступках, лечат раны или просто приводят себя в порядок перед решающим штурмом вражеского дворца. Даже если героям известно, что ждёт их в ближайшее время, переходная сцена помогает лучше понять контекст событий.

Как уже упоминалось, переходная сцена — время для восстановления от осложнений и травм. В них можно провести исследование, навести справки, заручиться поддержкой или необходимым снаряжением. Ещё эти моменты замечательно подходят, чтобы ввести нового игрока.

Некоторые сцены предполагают разделение протагонистов, каждый из которых исследует свою часть территории. Таким образом, герои могут завершить конфликт (или перейти в новый Экшен!) поодиночке или в парах, что заставит их потратить свободное время на перегруппировку, а также покажет, как они работают соло или друг с другом.

Ещё одна ключевая функция переходной сцены — описание поступков протагонистов в период «бездействия»: длительный переезд, ожидание Зимнего Солнцестояния, подготовка к олимпиаде. Хотя ничто не мешает просто «промотать время» и приступить сразу к делу, эти моменты дают героям шанс уделить друг другу внимание или придумать интересное решение.

Иногда даже мастер не планирует, как начнётся следующая сцена, и специально устраивает «передышку», предоставляя право выбора дальнейших действий игрокам. Как герой поспособствует достижению командных целей? Где он будет искать цитадель перевёртышей? Кого он собирается взять с собой и зачем? Есть ли у него знание локации или он готов броситься на врага вслепую?

Наконец, «даунтайм» служит отличным поводом войти в роль и отыграть интересные диалоги, связанные не с колдовством, боями, расследованиями или приключениями, а с бытом. Будь это отыгрыш рутины, визит к любимым с целью показать им, что герой ещё жив, или поедание пирогов со-

вместно с другими персонажами, не участвующими в сюжете (допустим, cameo). Переходные сцены дают вам прекрасный шанс осветить грани истории, которые иначе так и остались бы скрытыми.

ЭКШЕН!

Это сцены, посвящённые различным видам конфликтов. Конфликт — это прежде всего столкновение интересов, вот почему они не зациклены на сражениях: беседы и дебаты, клеймение позором и остракизм, гонки, разведка охраняемых объектов, изгнание зла Силой Радуги — всё это экшен-сцены. Эмоционально насыщенный диалог сорвётся в поножовщину, погоня осложнится перестрелкой и отчаянным колдовством. Следовательно, помните, что проиграть, как и победить, можно множеством способов. Яркий пример из самого сериала — встреча главными героинями мантикоры, усмирённой удалением занозы из лапы, причём уже после нескольких неудачных попыток побороть монстра силой.

Когда ставки сделаны, игроки бросают кубики, сравнивают итоги. Победитель достигнет намеченной цели — в общем, всё как обычно. Все опции, получаемые за трату сюжетных очков, прекрасно работают в любых типах конфликтов. Обмен бросками идёт, пока одна из враждующих сторон не будет выведена из строя или не сложится ситуация, в которой невозможно продолжать конфликт. Допустим, во время битвы за Кантерлот неосторожное колдовство вызвало камнепад, разделивший армии. Победившая сторона пользуется ситуацией и исполняет свой замысел без помех, а если обстоятельства благоволят, ещё и в состоянии решить судьбу всех побеждённых (например, Кризалис после победы над Селестией помещает ту в кокон).

В конфликтах имеет значение порядок хода действующих лиц. Первыми ходят персонажи игроков в порядке убывания значения **Быстрого подхода**, **Внимательности**, **Инициативности** и прочих черт, применимых в ситуации. Монстры и оппоненты — после всех протагонистов. Однако мастер может

потратить жетон Хаоса, чтобы позволить противнику действовать прямо сейчас. Дополнительно смотри с. 112.

Шесть героев: Колдрейдж, Пейлслот, Вэнити, Моргенштерн, Скяртарт и Эпплпест противостоят Лорду Тиреку. Первым ходит Скяртарт, у которого **Быстрый подход** прокачан аж на **d12**, затем Колдрейдж – **Быстрый подход d10** – далее ходят Моргенштерн с **Быстрым подходом d8** и Вэнити (**Внимание d8**), вслед за ней остальные персонажи: Эпплпест и Пейлслот. Сам Лорд Тирек завершает раунд.

Каждый из протагонистов атакует рогатого кентавра в свой ход, а кентавр защищается. Мастер решает изменить баланс в пользу злодея. Перед ходом Вэнити и всех оставшихся, ведущий тратит очко хаоса, теперь кентавр в этом раунде действует до того, как получит кучу осложнений. Лорд Тирек выкачивает магию из тех, кто ещё не ходил – теперь они делают ставки, а монстр приступает к активным действиям.

Выведение из конфликта

Когда персонаж накапливает какого-нибудь осложнения выше d12, он покидает конфликт. На персонажа может быть наложено сразу много осложнений: раны, душевные недуги, неудобства. Название и суть осложнения помогают придумывать последствия с исходами битв и споров. Если цель имеет **Сломанные рёбра d12+**, то она слишком повреждена, чтобы давать отпор, и, вероятно, будет без сознания. Аналогично **Заваленный камнями d12+** говорит, что пони в первую очередь недоступен из-за обвала, а вот насколько это угрожает его жизни — вопрос другой. Вернуться в ту же сцену герой может лишь с чужой помощью. Когда союзник восстанавливает вас (лечит, приводит в чувство, высвобождает из плена и пр.), значение злополучного осложнения сбрасывается до d12.

Иногда имеет смысл накладывать разные осложнения, допустим, попытаться сломить дух воина, заставив сдаться, если не удаётся победить собственно в битве. Иногда, наоборот, полезно «продавливать» одно осложнение.



Я играю за Флаттершай и мне необходимо что-то сделать с красным драконом, отправившим всех моих друзей в нули. О битве не может быть и речи, отчего я решаю пристыдить рептилию, упрекая дракона в неадекватности, недостойном поведении и необдуманной агрессии, у которой будут последствия. В этих условиях крылатый змей не может применить против меня свои **Когти**, **Огненное дыхание**, и даже внушительный **Размер**, зато я использую против него все свои умения воспитания животных и обратной психологии. В случае успеха дракон смутится и выслушает мою просьбу, можно продолжить диалог...

Некоторые осложнения не просто копить в неизменном виде, поэтому их лучше переименовывать с ростом рейтинга. К чему может привести **Кончились патроны d12+?** В такой форме вряд ли к чему-то внятному. Более разумно будет после очередного «повреждения» исправить **Кончились патроны** на **Окружён** или **Нет сил продолжать бой**. Подъём таких осложнений приведёт к плену или бегству с поля битвы.

То же самое и с вредом, будь то стресс физический (повреждения), ментальный (пытки, когнитивный диссонанс) или социальный (обиды). Так, **Царапина d4** превращается

в *Поверхностную рану d6*, затем в *Глубокую рану d8*, *Перелом d10* и *Критическое состояние d12*.

Бывает, что выведение из конфликта просто позволяет мастеру перенять контроль над протагонистом (*Переубеждение; Паника*). Как ни странно, мы рекомендуем игроку отыгрывать это самостоятельно даже в условиях фиаско. Во-первых, хороший отыгрыш неизменно приветствуется и подлежит награде в виде СО. Во-вторых, игроку виднее, как герой поведёт себя в провальной ситуации.

Даже неудача создаёт достаточно материала, чтобы из неё можно было придумать план дальнейших действий или новую сцену. Задайте мастеру наводящие вопросы. К кому побежал бы обиженный жеребёнок? Что случается с вами после сокрушительного разгрома? Перевертыши забирают вас внутрь улья? Дискорд прячет вас в альтернативный мир, чтобы иметь возможность насмеяться дальше?

Уступки

Не всегда стоит биться до последнего и участвовать в столкновении, набирая осложнения пачками, чтобы потом самозабвенно их устранять. Вы вправе уступить оппоненту на взаимовыгодных (или не очень) условиях в любой момент. Это как проигрыш, но в чём прикол? Во-первых, вы не получите вороха последствий. Во-вторых, вы решаете свою дальнейшую судьбу и вправе договориться о каких-то деталях: «Мы покидаем долину, но идол забираем с собой», «Я признаю его правоту, но только в рамках высказанных моделей». В-третьих, за это вы получаете одно сюжетное очко.

Это работает и в другую сторону. Не каждый противник готов причинять реальный вред, проявлять жестокость и драться до смерти, так что фраза из уст злодея «Вот пленница, а теперь дайте мне возможность спокойно уйти» вполне легитимна и может сбыться. Ведь ожидается, что протагонисты тоже не любители насилия, поэтому они хотя бы рассмотрят предложение обойтись малой кровью.

Некоторые пределы работают как уступки, не дающие вам права договориться. «С последними лучами солнца источник моего колдовства угасает, и я отключаюсь» — вы получаете жетон и проигрываете. Всё. Многие слабости и уязвимости монстров выражены как раз через такие пределы.

ДИСГАРМОНИЯ

Избыток осложнений вызывает Дисгармонию. Дисгармония — это серьёзное разочарование в идеалах дружбы, нарушающее связь пони с тонким волшебным окружением. Можно считать Дисгармонию невыносимым стрессом, или «травмой», причём её причина не так уж и важна. Значимо то, что жертва заикливается на неудаче, обвиняет в этом других или, наоборот, себя, перестаёт верить в дружбу и поддержку окружающих, постепенно забывая об элементах, вплоть до полного их переосмысления и извращения.

Когда пони накапливает дисгармонию, его *Элементы гармонии* начинают отключаться в порядке увеличения. Низкая дисгармония подавляет самые неразвитые элементы, но чем она выше, тем более серьёзные устои и убеждения может пошатнуть. С другой стороны, травма позволяет исказить знак отличия, более отвечающий состоянию — см. страницу 51.

Скяртарт имеет следующие элементы гармонии: **Честность d6; Доброта d6; Щедрость d10; Верность d8; Смех d4 и Магия d8**. Когда он получает Дисгармонию d4, первым делом отваливается **Смех**. Когда травма достигнет d6, наступит очередь **Честности** и **Доброты**, при следующем подъёме пропадёт **Верность** и **Магия**. С дисгармонией на d10 скяртарт забывает **Щедрость**. Он уже не пони, он зверь.

Сила травмы равна избыточным подъёмам осложнения, приведшему к проигрышу. Так, скажем, при одном подъёме **Паники d12+** у персонажа разовьётся **Отрицание d4**. Три подъё-

ма **Брошенной всеми d12+++** дадут **Обиду d8**. Трактовку рейтинга можно посмотреть в таблице ниже.

ТАБЛИЦА 2: ТРАКТОВКА ТРАВМ

Дисгармония	Состояние
d4	Отрицание
d6	Разочарование
d8	Обида
d10	Отчуждение
d12	Ненависть

Когда дисгармония, в свою очередь, переваливает за кубик d12, герой покидает историю. Вряд ли это приводит к его гибели, он просто становится чужд Эквестрии и всему, что когда-то имело смысл. Впрочем, конец ге-

роя не обязательно ставит точку в его биографии, вопрос о его возвращении (и изменении) обычно решается с мастером.

Отыгрыш этого состояния зависит от характера пострадавшего. Лишённый гармонии может заикнуться на вопросах: почему его подвели идеалы дружбы, где были друзья в самый ответственный момент и по чьей вине он проиграл? Отношение к отключённому элементу меняется зачастую на обратное: так **Щедрость** превращается в **Алчность**. Это может аукнуться, когда вам придёт пора составлять письмо Селестии и извлекать уроки из пережитого.

Ещё один момент отыгрыша этого состояния — обесцвечивание травмированного пони. Лишившись гармонии, лошадка буквально тускнеет и теряет волшебную силу.

УСТРАНЕНИЕ ОСЛОЖНЕНИЙ И ТРАВМ

Подобно активам, многие осложнения пропадают в следующей сцене, так как перестают значить и влиять на события (**Пойман волшебным пузырьём; Вызвал подозрение**) — это зависит от контекста дальнейших приключений и насколько они ограничивают пострадавшего. Как правило, если осложнение относится к стрессу или последствиям — его переносят в следующую сцену. Если новая сцена — переходная или не очень

динамична, оставленные последствия ослабляются на один шаг. Естественно, повреждения с силой d4 устраняются целиком в начале таких сцен.

Исследуя секреты заброшенного дворца королевских сестёр, Рарити получает **Потрясена d8**. В следующей сцене, когда все героини соберутся в прихожей и обсудят успехи, её состояние снизится до **Испугана d6**.

Восстановиться можно действием, если в переходной сцене подлечиться, медитировать, побеседовать с друзьями — в общем, помочь себе или другим. Этот бросок может сделать как сам пострадавший с учётом всех применимых черт, так и доброхот. Реабилитацию оспаривает ведущий пулом сложности, к которой добавлен кубик целевого осложнения. В случае успеха вы понижаете кубик стресса на число степеней. Провал броска не приводит к усугублению ситуации. Одним броском можно устранить сразу несколько осложнений, если у вас есть достаточно СО или соответствующие таланты.

Учтите, что попытка вернуть героя в форму поглощает всё время «даунтайма» для выбранного персонажа.

В результате провалившейся авантюры мой пегас сильно **Приуныл** на **d10**. Его кристальная подруга пытается поговорить с ним по душам, чтобы избавить от этого состояния в начале следующей сцены, когда воздействие снизится до d8. Она использует **Умный подход d8**, так как пытается вникнуть в корень проблемы, **Честность d6**, а также метку, выглядящую как **Тест Роршаха (d8)**, и **Эмпатию d8**. На броске получается 7, 4, 2, 6. Из этих чисел она формирует итог 13 (7+6). Ведущий кидает сложность: 2d6 и d8 за пониженное **Уныние**, получает 3, 5, 5; в итоге 10. Одиночный успех кристальной пони сдвигает осложнение на шаг вниз. Уныние превращается в **Грусть d6** и в следующей сцене станет d4.



Пытаясь уменьшить стресс непосредственно в сцене, где вы его заработали, скажем, магией залечить раны, поискать патроны, когда **Они кончились**, или вдохновить подавленных поняш Огнём Дружбы, вы его ослабляете на один шаг, если наберёте 2+ успеха. Стандартный успех ничего не даст. Провал на этом броске поднимет значение целевого осложнения на один.

Мантикора жалит Вэнити ядовитым хвостом и успешно отравляет на d8 физического стресса. Подруга Вэнити, Эпплпест, пытается обработать рану непосредственно в бою с монстром, пока его отвлекают другие пони. Она собирает свой пул из всех применимых черт (**Быстрый подход**, актив **Аптечка**, метка, помогающая с ядами и химикатами, и отличие **Спасатель**) и кидает, получив 1, 1, 8 и 3. Её итог 11. Мастер получает на своём итоге 9. Несмотря на номинальный успех, результат лечения недостаточен, чтобы устранить действие яда. Вэнити продолжает бой, будучи **Отравленной d8**.

Регенерация, способности превозмогать чудовищный урон и колдовство, на глазах затягивающее раны, работают по своим правилам. Обычно они оформляются талантами.

Восстановление гармонии

Что же касается урона гармонии, то приведение пони обратно в норму — несравнимо более долгое и затратное занятие, чем избавление от обычных ран и последствий. Оно подразумевает отпуск, лечение в клинике Кантерлота, облучение элементами гармонии и т. д. — не столько тяжкое и трудное (в Эквестрии-то), сколько действительно долгое.

Уровень Дисгармонии переносится из одной игровой сессии в другую и сам по себе не сходит на нет. Попытки устроить травму разрешается предпринять для выбранной пони только один раз за игровой сеанс.

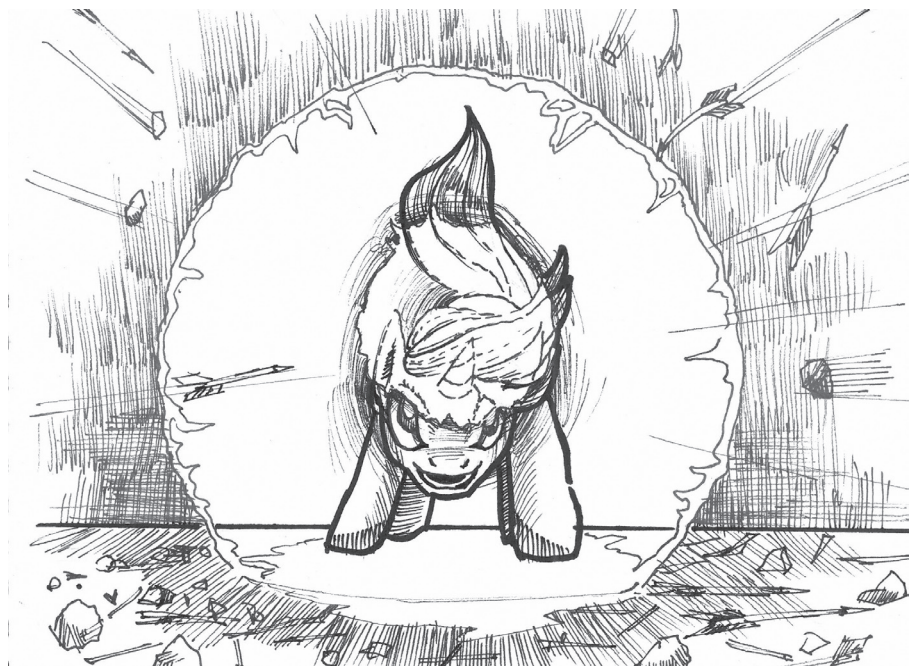
Принцип лечения схож с ранее описанным. В случае успеха вы ослабляете кубик стресса на число степеней. Однако при провале броска лечения дисгармония усугубляется, поднимаясь на шаг.

Очередное разуплотнение Дискорда далось нашей партии лошадок с трудом — мой пони земли заработал **Отрицание d4**, из-за чего потерял доступ к элементу **Смеха** (был d4) и стал блёклым. Мой товарищ думает помочь и излечить от этой напасти методом вышибания клина клином: рассмешив. Он организует для меня представление с шутками и весёлым интерактивом, приурочив его к какой-то памятной дате. Он бросает пул, получая итог 7. Мастер запасом хаоса накидал итог 11. Провал моего друга усугубляет дисгармонию — мало того, что не смешно, я ещё больше закливаюсь на проблеме и ухожу в себя. Дисгармония растёт до d6 и на сей раз отваливается **Верность** (d6). Пони земли стремительно теряет яркость.

Магия

Волшебный мир MLP: FiM полон чудесных вещей, не все из которых считаются магическими самими жителями сеттинга. Пони поднимают предметы одним копытом (хотя с точки зрения создателей мультфильма это вопиющее нарушение внутренней логики), ослы умеют говорить, а пегас, матерящий в сердцах непокорное грозовое облако, не считается ненормальным. В то же время в Эквестрии встречаются артефакты, колдовские зелья и свитки с заклинаниями. Магия — весьма противоречивая тема, сериал не раскрывает детально её законы или теории. Принципы, на которых магия основана, присутствуют, но в каждом следующем сезоне зритель узнаёт новые аспекты, которые порой обесценивают или переосмысливают сказанное ранее.

Магия присуща всему живому в мире. Она по-разному резонирует с видами пони. Земные направляют её в плодородие и силу земли, пегасы — в хождение по облакам, управление гравитацией и погодой. Единороги творят магией заклинания



и телекинез, а кристальные пони — меняют эмоциональный фон вокруг себя. Аликорны способны ко всем вышеуказанным проявлениям чародейства и, обычно, воплощают что-то фундаментальное, типа Любви или Дружбы. Каждая раса вносит свой вклад в Гармонию. Какова же роль морских пони и зебр — неясно, хотя метки (а значит, и связь с волшебным началом) у последних есть.

Дружбамагия

Магия дружбы имеет свои проявления, хотя утверждать это однозначно нельзя. Есть версия, что дружбамагия — это продвинутая форма обычной магии, на что указывает дописанное Твайлайт заклинание Старсвирла: *From all of us together, together we're friends. With the marks of our destinies made one, there is magic without end!* Это, видимо, предполагает бесконечный потенциал магии дружбы. Как-никак именно Силой Радуги, без других источников магии, героиням шоу удаётся изгнать Лорда Тирека в Тартар. Причём кентавр в этот момент был на пике своего могущества.

Так называемый Огонь дружбы, зажжённый в незапамятные времена Клевер Мудрой, позволил отогнать духов раздора и увидеть чуждым племенам поней силу в единстве. Источник огня не связан с обычным колдовством.

С другой стороны, ничто не мешает считать расовую магию, дружбамагию и Силу Радуги абсолютно разными формами волшебства. В самом деле, никакая врождённая или тёмная формы магии не в состоянии активировать артефакты Элементов Гармонии. А Сила Радуги была извлечена из Дерева. Какой из вариантов верный — решать вам.

Опциональное правило: Сила Радуги

Наилучший способ выразить на языке системы абсолютное волшебное оружие, зависящее лишь от слаженности и дружности персонажей игроков — это ввести новую категорию черт.

У героев появляется общая на всех черта из отдельной категории – **Сила Радуги** – и два связанных с ней таланта. Её стартовое значение равно d4. Как правило, эта способность применяется против монстров, угрожающих всему миропорядку Эквестрии.

Командная работа

Когда ваш герой полностью снимает осложнения с другого протагониста, **Сила Радуги** делает один подъём.

Предел: Личные нужды

Активируйте предел: понизьте рейтинг **Силы Радуги** на один шаг после броска.

Элементы Гармонии

Согласно легендам и увиденному в мультфильме, эти артефакты созданы для поддержания гармонии в Эквестрии и искоренения зла. По факту являются плодами Дерева Гармонии, каждый из которых излучает определённую энергию. После того как все элементы будут настроены владельцами, они резонируют гармоническими колебаниями, изгоняющими хаос, зло и негатив.

Чтобы пользоваться артефактом, его сначала нужно пробудить. Выберите подходящий для этого собственный **Элемент** и вместе с остальными качествами бросьте против сложности. Заряженный элемент обеспечивает вас активом, сила коего зависит от числа заряженных элементов в сцене. Так, один элемент даст d4, а четыре элемента — d10. Шесть активных элементов могли бы дать d12 с подъёмом, а это значит, что такие кубики можно не кидать. И действительно, любое успешное применение всех элементов в сериале сразу решало проблему вне зависимости от её угрозы.

После высвобождения волшебства Элементы гармонии разряжаются.

Тёмная Магия

Существует в MLP: FiM и тёмная магия. Она проявляется от негативных эмоций, а её эффекты похожи на скверну, проклятья, некромантию и бедлам. На всю Эквестрию наберётся штук пять индивидов, способных ограниченно её применять. Известно, что мастером тёмной магии был король Сомбра. Также Найтмар Мун оставила отпечаток тёмной магии даже после своего изгнания на Луну. Если считать спин-офф *Equestria Girls* каноничным, то к такой форме волшебства обращались сирены и Сансет Шиммер.

Тёмная магия всегда играет на руку ведущему. Проклятые артефакты взимают с владельцев высокую цену, сводят их с ума, порождают непредсказуемые эффекты. Наиболее удобно выражать такую магию пределом.

Предел, доступный аликорнам, усиливает чародейство крылатого единорога, но взамен и наделяет одноимённым осложнением, и множит творимый героем хаос.

Прочие пределы отвязаны от рас и в настоящий момент встречаются лишь в давно забытых магических предметах.

Ваша задача при работе с тёмной магией – показать её непредсказуемость и заведомо извращённую натуру. Каждое использование тёмной магии – это сделка с дьяволом. Это, конечно, требует изобретательности и умения импровизировать. Внимательно слушайте заявки игроков и не бойтесь цепляться к мелочам или трактовать действия буквально.

КОЛЬЦА СКОРЧЕРО

В сериале играют фоновую функцию и эффект этих колец направлен на долгосрочное изменение климата в Эквестрии, поэтому ситуативных правил этот артефакт не имеет.

КУЛОН АЛИКОРНА

Неизвестно, как амулет работает не с единорогами, но, судя по описанию, он наделяет носителя немислимыми колдовскими способностями. Подвох в том, что снять кулон в со-

стоянии только владелец, но он, скорее всего, не захочет этого по своей воле.

Тёмная магия: Сила аликорна

Активируйте предел. Когда вы обращаетесь к расовой магии, добавляйте дополнительно 1d10, но при этом ведущий принимает жетон хаоса. Надетый амулет не может быть целью заявок от других персонажей.

ВОПЛОЩЕНИЕ ВДОХНОВЕНИЯ

Этот том хранился какое-то время в тайнике старой крепости сестёр. Мрачные каменные скрижали, таящие с виду безобидный текст, позволяют хозяину воплощать мысль. Подумай — и твоё желание сбудется. Это волшебство останется при тебе, пока ты не услышишь слов правды.

Тёмная магия: Воплощение вдохновения

Вы умеете призывать в реальный мир ваши идеи и плоды воображения. Активируйте предел. Вы лишаетесь **Расовой магии** и её предела. Вы сотворяете активы d6, не дожидаясь брешей ведущего и не тратя своих жетонов. Каждый раз, когда вы так поступаете, ведущий пополняет свой запас хаоса.

Когда вам откроют глаза на суть ваших творений, скажем, при помощи осложнения **Катарсис** или **Разочарование**, вы потеряете силы этого артефакта и вернёте свои подавленные способности.

Магические предметы

Встречаются в Эквестрии другие волшебные предметы, сверхъестественные существа и колдовские цветы. Самый простой и удобный способ ввести их в игру — оформить активами по обычным правилам. Некоторые, впрочем, создают только осложнения: семена разорения, ядовитые шутки, сонный цвет, южный ростовой цветок и прочие. А есть и артефакты с особыми правилами.

ЗЕРКАЛЬНЫЙ ПРУД

Произнеся заклинание, можно окунуться в пруд, и он породит копию окунувшегося. Копия также может воплотить своё отражение.

Копии дают вам лишние кубики d6 в пул. Сколько копий сделаете — столько и будет. Поскольку клоны плохо кооперируются и изначально наделены изъяном, ваши броски с их участием считаются брешами на единицах и двойках.

КРИСТАЛЬНОЕ СЕРДЦЕ

Весьма важный для культуры кристальных пони, вырезанный в виде сердца голубой кристалл, древний и с непростой историей. Он вбирает в себя позитивные эмоции обитателей королевства и транслирует их на весь регион и даже за его пределы.

Потратьте сюжетное очко, зарядив сердце позитивной эмоцией, и тогда целевой пони в пределах Кристальной империи может перебросить кубики на устранение социальных и ментальных осложнений.

ИНТЕРАКТИВНАЯ ЛИТЕРАТУРА

В сериале является вещью в себе, и скорее похожа на сценическое отличие, нежели годится в активы. В теории можно попробовать затянуть какого-нибудь злодея в интерактивный мир комикса (т. е. создать осложнение с рейтингом выше d12), но это крайне неординарная задача.

Среди всех этих вещей выделяется Дерево Гармонии, и взаимоотношения с ним вряд ли могут быть формализованы системой. Давным-давно на нём выросли элементы гармонии, их собрали королевские сёстры, но это ослабило его магию — в конце концов, вокруг него возникла зона дикого роста, называемая нынче лес Эверфри. После становления Твайлайт принцессой её команде пришлось вернуть элементы обратно, чтобы дерево не загнулось окончательно.

ИНСТРУМЕНТЫ ВЕДУЩЕГО СЛОЖНОСТЬ

Когда нет персонажей, активно противостоящих заявкам игрока, но что-то может пойти не так, мастер оценивает тяжесть задачи. Обезличенная сложность преград выражена двумя кубиками, к которым плюсятся применимые в ситуации черты. Как правило, это сценические и целевые черты — те, против которых действуют персонажи игроков. Скажем, если герои вытаскивают сломанную повозку из грязи, мастер к сложности берёт сценическое отличие **Всюду грязь**. А когда надо, допустим, сломать **Баррикаду d6** или направить **Торнадо d10**, эти черты добавляются аналогичным образом.

Таблица 1 на странице 9 даёт представление, какими костями выразить сложность. Если это что-то типовое, то мастер берёт 2d6, а если что-то запредельное, то 2d12.

Единорог по имени Дарк Маттер вскрывает сейф одного жадного богатея. Он знает, что сейф подключён к системе безопасности поместья и реагирует на магию. Ведущий, предложив обоснование, берёт 2d10 (это сейф, а не сундук под замком как-никак) и отличие **На сигнализации**. Пул мастера составил 2d10 + d8.

Очки Хаоса

Очки (жетоны, фонд, запас) хаоса — один из основных инструментов мастера. Это собственный запас жетонов, имеющий функции, сходные с применением сюжетных очков. У него есть несколько дополнительных задач:

- Регулятор сложности и драматического напряжения. Запас позволяет мастеру усложнять жизнь героев, наполнять сцены дополнительными угрозами, помехами и проблемами.
- Обеспечение неигровых персонажей (далее НИП) сюжетным иммунитетом. Управляя пулом хаоса, можно избегать мгновенных убийств злодеев и претворять в жизнь всякие кинематографические клише в духе «уми-

рая, произнёс зловещее проклятие», «зловеще хохоча, скрылся из виду в клубах дыма» и т. д.

- Индикатор беспорядка. Разрастающийся пул хаоса символизирует понижение Гармонии вокруг персонажей. Холодает, тучи перестают подчиняться пегасам, растения не плодоносят, все вокруг становятся более нервными и враждебными.

Как используется этот инструмент?

Трата жетонов хаоса

УВЕЛИЧИТЬ ПУЛ ОППОЗИЦИИ

Подобно тому, как это делают игроки, вы тратите очки хаоса из своей кучи, чтобы на один раз добавить кубики в запас злодея или преграды. Если добавляемый кубик основан на какой-то конкретной способности или вы пользуетесь брешью игрока — его сила поднимается до d8. Если нет идей — возьмите d6.

ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ БРЕШЬЮ ИГРОКА

Когда игрок выкидывает единицы, это означает, что у подконтрольного ему героя прямо сейчас возникла неприятность. Он в чём-то просчитался или допустил ошибку. Поскольку мастер играет за активные и пассивные препятствия, у него не всегда есть свой персонаж на такой случай (чтобы с него можно было снять осложнения). Более того, не всегда персонаж ведущего способен брать осложнения в принципе. Поэтому вместо управления активами и осложнениями неигровых персонажей, ведущий управляет осложнениями персонажей игроков.

Вы либо накладываете на виновного персонажа осложнение с силой d6, либо поднимаете уже имеющееся на протаконисте столько раз, сколько выпало брешей. Эти варианты упоминались на странице 14, они также подразумевают, что игрок получит свои СО.

ПОДЛЫЙ ХОД

Порядок действий персонажей фиксирован так или иначе. Чтобы неигровой персонаж подействовал вне очереди, ведущему достаточно потратить в нужный момент жетон. Конечно же, мастер прибегает к этой технике не чаще одного раза за раунд. На каждого антагониста требуются свои очки хаоса.

АКТИВАЦИЯ СПЕЦИАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ

Злодеи и монстры имеют таланты, срабатывающие за очки хаоса. Как правило, это мощные сверхспособности по меркам пони.

ПОПОЛНИТЬ ИТОГ НА ОДИН КУБИК

Аналогично действиям игроков. За каждый жетон вы увеличиваете итог на ещё один куб из пула НИП или сложности. Если после удаления всех брешей у вас в пуле не больше двух кубиков — пополнение итога недоступно.

РАЗБИТЬ ОБЩИЙ УСПЕХ НА НЕСКОЛЬКО ЦЕЛЕЙ

Если у вас получается много успехов на заявке, то за вклад очка хаоса вы распределяете их на несколько подзадач. Новые черты должны быть направлены на достижение смежных целей: атаковать нескольких, сделать хорошо и выкроить немного свободного времени, переправить выкачанную из врага жизненную силу в своё тело и т. д.

Лорд Тирек получил 4 степени успеха, высосав магию из одного из героев. Вместо создания сильного осложнения d12 на одной цели ведущий тратит три очка и распределяет успехи: теперь четыре протагониста поражены **Вычерпанной магией**, но она имеет рейтинг d6. Тем не менее, некоторым персонажам хватит и такого.

«ЧЕХОВСКОЕ РУЖЬЁ»

Это аналог продления актива, но для персонажей мастера. Ведущий имеет право потратить жетон, чтобы сохранить соз-

данное антагонистом осложнение на будущее. Как и для игроков, после повторного использования сохранённый актив теряет все привилегии и в конце сцены станет неактуальным.

Грубо говоря, если игроки не справляются вовремя с какой-то задачей, она имеет все шансы превратиться в проблему.

СОЗДАНИЕ СЦЕНИЧЕСКОГО ОТЛИЧИЯ

Вы можете вложить очко хаоса в создание отличия для текущей сцены. Эти черты описывают свойства местности или текущую обстановку (для примера, *Маятниковые топоры; Паникующая толпа*). Помните, что изобретательный игрок найдёт способ извлекать пользу из сценических отличий, но в этом и есть их красота. Как обычно, негативное использование отличия во вред НИП позволяет мастеру получить очки хаоса, об этом см. следующий раздел.

ЗАВЕРШЕНИЕ СЦЕНЫ

Мастер обладает правом закончить сцену прежде, чем герои достигнут своих целей, то есть сразу оборвать какой-то процесс. Для этого ведущий жертвует шесть (6) жетонов сразу. Это позволяет завершить затянувшиеся сцены. С+ — система для насыщенных и динамичных событий, а если что-то слишком долго топчется вокруг какой-то мелочи или застряло в «словесном болоте» — подстегните динамику.

Хоть эта способность выглядит, как узаконенный мастерский произвол, трата кубиков для завершения сцены не позволяет ведущему решить судьбу персонажей игроков. Когда на улицах Кантерлота оказываются внезапные перевёртыши и герои буквально ошеломлены полчищами противников, следует перейти к сцене бегства или драки на худой конец. Если вы решаете таким образом завершить игру, сбросив на головы протагонистов астероид – это моветон. Даже в таком случае игроки могут рассчитывать на следующую сцену, посвящённую спасению выживших на окраинах кратера, образованного ударом.

РАЗДЕЛЕНИЕ ГЕРОЕВ

Хотя категория **Кооперация** (Affiliation) не используется в данной инкарнации Cortex Plus®, разделение персонажей бывает полезным — есть эффекты, зависящие от наличия в сцене нескольких пони. Скажем, партия в неполном составе неэффективно применяет артефакты и **Силу Радуги**.

Вы тратите жетоны по числу одновременных делений. Для примера, чтобы разбить коллектив надвое, хватит одного очка хаоса, а для деления на четыре хватит трёх жетонов. Состав частей не важен, так вы можете отделить одну пони от группы или разбить шесть героев по тройкам всего за одно очко.

Расход запаса с подобной целью отражает неожиданные изменения в пространстве, новые трудности или ловушки: «Внезапно пол проламывается под Эпплпест, и она пропадает из вашего поля зрения». Или «Шлюз на этой станции вмещает только двух пони, придётся заходить попарно».

Пополнение

МЕШАЮЩЕЕ ОТЛИЧИЕ

Монстрам и оппонентам тоже бывает трудно пойти на противные своей природе действия. Когда ваш персонаж берёт в пул d4 за отличие, он также пополняет запас мастерских жетонов на один.

Я ПРОСТО НЕ ЗНАЮ, ЧТО ПОШЛО НЕ ТАК!

Мастерские персонажи также имеют таланты, поднимающие шансы выпадения единиц или «финансирующие» пул хаоса напрямую. Не следует забывать о пределах — персонажи ведущего тоже ими обладают.

ХИТРЫЙ ПЛАН ЗЛОДЕЯ

Ведущий отказывается от действий антагонистов здесь и сейчас в пользу осложнений, уготованных персонажам в будущем, что отражается стремлением такого злодея поднимать планку неадекватности, сеять панику или заниматься показухой. Антагонист отказывается от создания препятствий

перед героями, степени успеха превращаются в жетоны. Так, отказавшись от эффекта с успешностью +2, мастер пополнит свои очки на два.

Для некоторых мастеров это также — страховка от случайностей. Если вы планировали долгое приключение с сильным антагонистом, но боитесь, что на первой же встрече он уничтожит персонажей игроков, превращение эффекта в отложенную угрозу позволит и пощадить протагонистов, и накопить осложнений ближе к кульминации конфликта.

ИГРОК ВЫКИДЫВАЕТ БРЕШИ

Об этом неоднократно говорилось ранее. Если игрок накидал несколько единиц, он и ведущий по взаимной договорённости увеличивают свои запасы жетонов по числу брешей.

В «ПОНИ ПЛЮС» у мастера больше контроля над динамикой осложнений по сравнению с другими продуктами на движке Cortex Plus®. Когда игрок выкидывает брешу, вы вправе сходу наложить на него неприятные последствия, скомпенсировав СО. А можете, если нет идей, отложить свои очки хаоса для более уместной ситуации. Не хоронить персонажей игроков, когда им не везёт, и не превращать игру в каток для героев.

Черты и отличия сцен

Как уже упоминалось ранее, сложность обезличенного препятствия дополняется осложнениями и отличиями сцен. С первыми все просто: назовите черту, задайте ей рейтинг. Всё. Скажем, когда пони игроков попытаются запустить **Заржавевшие** на **д6** механизмы, эта кость будет добавлена к сложности самого запуска.

Создание сценических отличий — более тонкий, но интересный вариант. Эти черты имеют все свойства простых отличий: плюсы и минусы применения. В **Толпе гостей** вам будет тяжело уединиться для приватной беседы, зато будет легко кого-то подслушать. **Темнота** мешает нормально видеть, но самих вас укроет от взглядов посторонних. Прису-

щие сцене отличия фактически расширяют перечень отличий персонажей (поскольку относятся к той же категории), но только для данной ситуации.

Предполагается, что каждая отдельная сцена имеет свои черты: от нуля до трёх (обычно нет нужды плодить больше отличий на одну сцену). Всё остальное или добавляется в результате действий персонажей, или истекает из предыдущих отличий. Сначала магазин тканей и одежды имел отличие **Много разноцветных рулонов**, затем оно стало **Пожаром в бу- тике**.

При дизайне сцены подумайте над её следующими свойствами:

- Элементы, влияющие на перемещение персонажей: **Рас- путица; Острые камни; Троллейные канаты**;
- Элементы, за которыми можно спрятаться, в том числе от опасности: **Заставлено ящиками; Узкие бойницы**;
- Элементы, представляющие опасность: **Ямы с лавой; Вол- шебная турель; Склад консервированных молний**;
- Атмосфера — **Высшее общество единорогов; Разгар юби- лья; Кристальные подземелья Кантерлота**;
- Предметы, влияющие на восприятие или настроение участников: **Пунш в изобилии; Кексы от Пинки; Всего один микрофон; Зеркала**.

Персонаж Антона – пегас Колдрейдж, собирается настроить подданных Эквестрии против принцессы Луны прямо во двор- це. Поскольку это происходит на Большом Галопе, ведущий придумывает отличия **Толпа знатных гостей** и **Простор- ный зал**, этого пока хватит. Мастер полагает, что гости соз- дадут шум, перекрывающий лозунги Колдрейджа, а акустика зала позволит Луне использовать всю мощь **Королевского Кантерлотского Голоса**. Игрок за пегаса, известного сво- им скверным характером, полагает, что толпа позволит ему какое-то время скрываться от гвардейцев. Как использовать **Просторный зал**, он ещё не придумал.

ТАЙМЕР

Особое сценическое отличие, **Ограничение по времени**, говорит, что у героев есть небольшое временное окно, за которое они должны успеть решить проблему. Успеть — слово неслучайное, так как у этого отличия всегда есть таймер.

Счётчик состоит из пяти делений, реже трёх, и заполняется на одну позицию каждый ход персонажей. Использование **Ограничения по времени** на пользу означает, что герой пытается разобраться в ситуации, сфокусироваться на проблеме центральной времени. Он получает d8 в свой пул, а таймер сдвигается на 2 позиции вместо одной. Негативное использование означает, что пони жертвует точностью в обмен на выигрыш по времени. Он получает d4 за спешку (и CO в запас), но таймер при этом остаётся на месте.

Тантабус прорывается в реальный мир. Он уже взрезал ткань мироздания и движется в прореху сна. Ведущий сообщает, что с этого момента у персонажей есть **Ограничение по времени** и рисует пять квадратов: □□□□□. Первой ходит Твайлайт и использует отличие на d8: она призывает жителей Понивилля воплотить свои мечты и обрушить на Тантабуса всю мощь коллективного бессознательного (создаёт актив). Ведущий отмечает два сдвига: ■■□□□. Следующей ходит Рейнбоу Дэш. Пользуясь тем, что фантазм замедлен обывателями, она закручивает вокруг него вихрь и удерживает в пространстве сна (накладывает осложнение на Тантабуса). Она решает не использовать отличие, и ведущий зачёркивает ещё одно деление: ■■■□□ — остаётся лишь два пустых места. Понимая, что времени осталось мало, а порождение до сих пор не побеждено, Эпплджек, действуя третьей, использует **Ограничение по времени** себе во вред. Она добавляет d4 в запас, и таймер застывает: ■■■□□. Хватит ли этого, чтобы оставшиеся члены М6 остановили Тантабуса?

Метаигровые отличия

Cortex Plus® позволяет оперировать чертами не только на уровне внутриигровых сущностей, а пойти дальше. Жанр, договорённости между игроками, тематика игры, стиль вождения — любой метагейм (англ. *Metagame* — вне игры) может быть выражен отличием. Зачем это надо? Для создания атмосферы и принятия решений, обусловленных жанром в первую очередь. Раз уж игроки занимают режиссёрские позиции, у них должны быть все инструменты для влияния на события. Гроза, идущая в **Пародийном нуаре**, это не то же самое, что гроза в **Брутальном сурвайвале**. Если вы решили, что **Не хотите насилия**, значит, попытки избиения будут сопровождаться d4. Когда стиль игры висит перед глазами, сложно сделать что-то неправильное.

Отличия удобнее простых черт с рейтингом, поскольку все поступки героев в соответствии с выбранным жанром (или стилем) получают бонусы, а все чуждые — штрафы. Так метаигровые черты синхронизируют представления игроков об игровом мире и приключениях.

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ (НИП)

Сюда относятся пони всех народностей, твари из леса Эверффри и запределья Эквестрии, злодеи и герои, обыватели и выдающиеся персоны — все, за кого играет ведущий.

Принципы создания персонажей мастера отличаются от принципов прописывания протагонистов. Самый важный из них — отталкиваться от роли НИП в каждой конкретной игровой ситуации или от их важности в текущей сцене. Это позволяет управлять динамикой и детализацией, акцентируясь на разных аспектах.

Представьте, что персонажам ваших игроков надо ночью пересечь Эверффри, и вы решаете подкинуть им монстра. Не вопрос: можно найти в бестиарии нужное существо и оформить сцену с его появлением. А можно лишь оценить сложность прохождения дикого леса и добавить черту **Бродячий монстр d10**. Всё. В первом случае сцена построена вокруг конфликта и может привести к разным последствиям вплоть до приручения твари, получения ранений и травм, понимания новых граней взаимовыручки и прочего. Во втором — монстр — очередная случайность на пути персонажей и наряду с темнотой и всеобщей враждебностью леса вносит вклад в сложность пула. Если игроки справились с задачей, это вовсе не значит, что существо было побеждено поняшами — оно просто не доставило партии проблем.

Показательный пример использования второго варианта — выпуск официального комикса MLP: FiM за номером 9: *Zen and the Art of Gazebo Repair*, посвящённый тщетным поискам гвоздей Биг Маком на ярмарке Понивилля. Блуждая по рынку, Макинтош попадает во временной портал, устраняет угрозу нашествия обезьян-мутантов и возвращается пятью минутами ранее. Этому событию уделена целая заметка аж в дюжину (!) слов, чего вполне хватило для достижения комического эффекта. Если представить это как игру, мастер просто ввёл осложнение **Вторжение обезьян-мутантов d8**, ибо квест «Найти гвозди» важнее спасения деревни.

Этот принцип работает в обе стороны. Что угодно можно сократить до одной черты и почти любую черту можно раздуть до персонажа. Допустим, снаряжению можно назначить изнашиваемость, класс защиты, урон и его тип, вес.

Хотя некоторым игрокам и мастерам дополнительный менеджмент ресурсов по нраву, следует задать вопрос: не получает ли НИП / подсистема больше внимания, нежели протагонисты и их похождения? Если да, то, наиболее вероятно, игра идёт не так.

Сопоставляйте количество труда, вложенного в персонажа, с его ролью в сценарии: не имеет смысла прописывать биографию и сюжетные якоря трактирщику Понивилля, который появляется всего в одной сцене и говорит дежурные фразы. А вот центральный антагонист сюжетной арки, использующий каждую оплошность героев для укрепления своих позиций — это уже заявка на полноценного архизлодея, составляемого по образу и подобию главных героев.

Ещё одно интересное следствие из всего этого — один и тот же НИП в разные моменты может быть оформлен по-разному. Причём качества этого персонажа могут отличаться с должным обоснованием, конечно же. В одной серии он — заезжий самовлюблённый иллюзионист, в другой — одержимый проклятым артефактом колдун.

Всё это характерно для большой группы НИП, относящихся к поням. Эта группа весьма разнообразна, поэтому вместо классического «бестиария» здесь представлены руководства по созданию таких персонажей. Другая крупная группа НИП — собственно монстры. Несмотря на некий негатив, присущий слову «монстр», эти существа включают в себя всех волшебных и мифических обитателей Эквестрии и смежных земель, не относящихся к пони.

ПОНИ МАСТЕРА

Как говорилось выше, параметры представителей этой категории НИП зависят от их роли и значимости в сюжете. В свою очередь, важность и роль представлена тремя типажками. Давайте рассмотрим их.

СТАТИСТЫ

Светское общество на приёме Сестёр-аликорнов, посетители картинной галереи Мэньхеттена, очередь за кэбби, пришепники короля бандитов — это всё статисты. Это одинаковые или очень близкие по выполняемой роли пони, которых достаточно описать одной фразой или чертой. Всё же не следует недооценивать статистов — в массе они опасны даже для пауэрпоней.

Когда персонажи игроков противостоят нескольким однотипным врагам, действующим группой ради одной цели, вы вправе слить усилия последних в один большой пул. В случае победы над пулом статистов вы «выщелкиваете» их по одному за каждую степень успеха.

Принцесса Каденс и Твайлайт Спаркл встречаются на выходе из пещер под Кантерлотом трёх зомбированных подружек невесты. Поскольку сейчас они все стремятся задержать главных героинь, но не представляют большой значимости, ведущий относит их к статистам и объединяет черты в один пул — теперь противники действуют толпой с силой 3d6.

Чтобы победить их, героиням надо будет последовательно или сразу получить три степени успеха. Каждая степень успеха снизит пул мастера на d6.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Большую часть эпизодических, но достаточно значимых персонажей можно оформить по следующему алгоритму:

1. Роль пони в данной сцене — **Телохранитель принцессы; Клоун-акробат; Ревизор из Кантерлота; Подстрекатель толпы** и пр.

2. Одна из доступных рас. Персонаж получает все характерные способности обозначенного вида.
3. Клеймо. Как показывает опыт пятого сезона, метка даже фонового персонажа имеет значение.
4. Одно отличие, отражающее текущее состояние персонажа в сцене или его качество, используемое двояко. **В панике; Глуховат, Объелся; Нервный; Стража, ко мне!**

Насколько хорошо персонаж чувствует себя, исполняя роль, настолько и крупный у него кубик. **Диджей** на **d10** отличается по профессионализму, признанию и даже стилю от **Диджея d4**. То же самое с видовой принадлежностью. Так, кубик расы **d6**, означает, что пони является типичным представителем своего племени и владеет всеми положенными приёмами и повадками — не меньше, но и не больше. Кубик расы **d12** означает, что перед вами — самый яркий представитель своей этнической группы, способный на невероятные трюки и проявления магии.

Две последние категории неизменные. **Метка** обычно даёт **d8**, реже **2d6**, а отличия работают по стандартным правилам.

Вот примеры оформления персонажей второго плана:

ХОЙТИ-ТОЙТИ

Модельер из Кантерлота d8

Пони земли d6

Золочёный веер d8

Обострённое чувство прекрасного

МОД ПАЙ

Сестра Пинки d8

Пони земли d12

Гранёный камень d8

Высокофункциональный аутизм

СТЕЛЛАР ЭКЛИПС

Торговец антиквариатом d6

Пегас d4

Стилизованное солнце 2d6

Инвалидная коляска

ТРИ ХАГТЕР

Подружка Флаттершай d6

Пони земли d10

Дерево с сердцевидной кроной d8

Щас спою

ДЕРПИ ХУВС

Источник проблем d10

Пегас d4

Семь пузырьков 2d6

Маффины!

ТВАЙЛАЙТ СПАРКЛ

Принцесса дружбы d12

Аликорн d6

Элемент магии d8

Дотошная

АНТАГОНИСТЫ

В этой главе слово «антагонист» обретает новый смысл – так обозначаются ключевые персонажи мастера, вокруг действий и мотивов которых строится целое приключение. Вне этой главы «антагонист» используется в общеупотребимом значении – как синоним любого противника, соперника или врага протагонистов.

Антагонист — это очень важный для вашей игры анти-герой, цель которого непременно конфликтует с задачами и стремлениями протагонистов — персонажей игроков. Однако это вовсе не обязательно должен быть финальный «босс»

авантюры или властолюбивый сверхзлодей с толпой холопов и устройством судного дня. Это персонаж, из личности которого проистекает главная проблема в вашей игре.

Антагонистом может быть пегас, потерявший семью и слоняющийся по Клаудсдейлу, заиклившийся на собственном ничтожестве. Или принц, лишённый всяческих манер и требующий срочного перевоспитания. Или неумелый мэр одного городка, кривая политика и личные мотивы коего разрушили гармонию окружающей среды. Это может быть и сам персонаж одного из игроков, резко переосмысливший свои ценности и теперь не находящийся покоя.

Ключевые антагонисты и значимые второстепенные персонажи (к таким, допустим, относится личный телохранитель безумного учёного или советник при коррумпированном министре) создаются с такой же детальностью, что и персонажи игроков. Раз уж мы ведём речь о пониобразных существах, это означает, что у них есть всё те же категории: отличия, знаковые активы, элементы, подходы и т. д. Впрочем, есть тонкость: черты антагонистов имеют такие значения, какие вам нужны для воплощения полного образа. Ваши НИП не ограничены правилами создания игровых персонажей, хоть у вас тот же шаблон. Плешивый осёл из Понивилля, будучи антагонистом, вряд ли имеет много черт с силой d8, а уж d10 так всего одну. В то время как король Сомбра, пожалуй, одну-две d12 точно найдёт у себя в дайспуле.

При создании антагонистов стоит задуматься над ответами на следующие вопросы:

Почему проблему с ним нельзя решить сходу?

Если главные героини сразу имели все средства для решения проблем, мультфильмы My Little Pony: Friendship is Magic было бы очень скучно смотреть. Злодея нельзя уничтожить на старте, иначе это не злодей и ситуация никогда не сложится угрожающе. Поэтому следует продумать, почему конфронтация в самом начале не приведёт к желаемому результату.

Антагонист нередко действует из теней и напрямую никогда не связывается с персонажами. Он скрывается, общается через посредников или магические проекции. Антагонист может быть и на виду, защищённый преданными приспешниками или очень влиятельными силами, что ещё хуже. Даже если кто-то захочет пошатнуть его статус, свита антагониста либо обратит внимание персонажей игроков на себя, либо не допустит развития такой ситуации. А уж переходить дорогу могущественным покровителям вдвойне опасно.

Положительные герои не имеют средства для устранения антагониста вначале. Представьте, что кто-то украл элементы гармонии, и теперь, чтобы изгнать зло, их нужно найти. Или, допустим, антигерой создал темпоральный якорь во временном потоке и в случае своего провала откатывает события до этого момента — здесь уже предстоит провести исследование: откуда у него такая способность, как на неё можно повлиять?

Главный противник бывает просто чудовищно сильным, и конфронтация означает самоубийство. Антагонист может ожидать нападений с определённых позиций и будет готов дать отпор в предпочитаемых областях. Бой, дебаты, философский диспут, магическая дуэль — у вас нет шансов, если вы попадёте на его любимое «поле».

Таланты, отличия и знаковые активы отражают эти качества.

Есть ли уязвимость у антагониста?

Чтобы персонаж был живым, не картонным и более интерактивным, у него должны быть изъяны.

Недостатки зачастую представлены обратной стороной отличий. Игогогнито безнаказанно пакостит, пользуясь своей анонимностью, но как он обратится за помощью со стороны, сохранив тайну? Садист умеет причинять боль, но он и не сможет отказать себе в удовольствии кому-то причинить страдания, даже если совсем некстати. Пунктуальный единорог, вероятно, создал план на месяцы вперёд, но случись чего — и его схема пойдёт под откос.

Уязвимостью бывают и скованные копыта — проблема, не дающая злодею развернуться в полную силу. Скажем, магический барьер, не позволяющий проникнуть на территорию дворца, или, постоянный приём антагонистом лекарств, влияющих на магию. Представьте, что хитрый и расчётливый оппортунист окружён тупыми и ленивыми слугами. Или ему банально не хватает времени, поэтому приходится ужиматься то там, то тут.

Антагонисты, полагающиеся на репутацию, сильно ей же дорожат. Компромат, скандалы, слухи — все это ударит таких НИП сильнее прямого попадания **Силы Радуги**.

Одним из вариантов развития предыдущих идей может быть наличие у антагониста врагов, внимательно следящих за ошибками последнего. Если злодей заключил пакт с сущностями из Тартара — ему лучше не расстраивать своих наёмников...

Как и в случае с сильными сторонами, у вас есть средства для их воплощения на системном языке. Помимо озвученных ранее отличий, сойдёт что-нибудь с рейтингом d4 или предел, пополняющий пул хаоса, когда злодей совершает ошибку.

Помните, что антагонист захочет тщательно скрыть свои изъёмы от посторонних.

Как персонажи игроков могут выйти на недостатки?

Идеальным был бы вариант, при котором из ваших описаний игроки делают правильные выводы и, следуя по цепочке улик, доходят до «кощевой смерти». В реальности такое бывает редко, поэтому проработайте, кто или что может подсказать игрокам копать в нужном направлении.

Бывает полезно попросить помощи с поиском информации. У Твайлайт Спаркл есть доступ к архивам и библиотекам по всей Эквестрии. Пинки Пай знает каждого второго жителя и поголовно всех в Понивилле. Шериф удалённых регионов или капитан Чудо-молний представит сводки последних событий и криминальных происшествий. Фезервейт за яблоко или помощь по школе готов проследить за целью и отследить

все подозрительные деяния. К слову, наблюдение за антагонистом и его повадками иногда подталкивает игроков к действиям в «правильном» направлении.

Случается, что третья сторона открывает протагонистам глаза в обмен на их данные или услугу. Возможно, сам злодей сжёг за собой не все мосты и спешно устраняет улики, с первого взгляда не имеющие отношения к обозначенному конфликту.

Иногда план предусматривает внедрение положительного героя в инфраструктуру антагониста или несколько подготовительных этапов: втереться в доверие, оказать несколько услуг — в расчёте на то, что злодей проглотит наживку и сам явит свои слабости. Очень много интересных сюжетов и острых игровых ситуаций можно создать, ставя героев против собственной совести. Однако этим точно не следует злоупотреблять. Примером такой ситуации из мультфильма может быть сцена, где Старлайт Глиммер просит Флаттершай в качестве жеста доброй воли сдать недовольных режимом жителей её деревни.

Оформление ответов на эти вопросы в виде черт не должно быть самоцелью. Более важная задача — проработать основы сценария, поведение антигероя и все переломные моменты.

Вот пара примеров, что могут представлять собой антагонисты и насколько разные типажы относятся к этой группе.

КОРОЛЬ СОМБРА

Теневой единорог, всегда в доспехах и жутковатой короне, с настораживающими чертами: отсутствие метки, нехарактерный рог и клыки. Тысячу лет назад узурпировал Кристальное королевство и начал поработать местных жителей, был повержен королевскими сёстрами, но сделал подлый ход: проклял подвластные земли и заставил их исчезнуть на всё это время. Вернулся, но был разорван в клочья вовремя запущенным Кристальным сердцем. Впрочем, неясно, встретил ли он тем самым окончательную смерть?

В одном из параллельных миров он выжил и ведёт с Эквестрией затяжную войну.

Мастерски владеет тёмной магией, сигнатура появления — разрастание чёрных кристаллов, зеленоватая аура колдовства и чёрно-фиолетовые молнии.

Элементы: **Честность d6; Доброта d4; Смех d4; Верность d6; Щедрость d4; Магия d12**

Подходы: **Умный d6; Осторожный d4; Прямолинейный d8; Быстрый d6; Впечатляющий d8; Нестандартный d6**

Отличия: **Не совсем пони; Страх — самая сильная эмоция; Одержимый ненавистью**

Знаковые активы: **Броня d8; Бич Кристальной империи d6**

Расовые черты и таланты:

Рог

Рог — это не только проводник магии, это ещё и просто часть тела. Рогом можно не только поднимать предметы: ещё тыкать и чертить символы. Эта способность наделяет Сомбру чертой **Рог d12**. Для примера, её можно применить, когда ему надо ранить врага.

Расовая магия

Колдовство Сомбры связано с кристаллами, тенями и расползанием скверны. Он умеет выращивать чёрные кристаллы, менять структуру минералов, уходить в тень и становиться бестелесным.

Когда Сомбра своей магией создаёт эффекты, связанные с тьмой и кристаллами, он поднимает степень успеха на два.

Осквернение

Судя по всему, кристаллы «Короля всех монстров» способны блокировать чужую магию.

Чтобы проклясть врага, Сомбра должен наложить при помощи расовой магии особое осложнение наподобие **Кристалльной клетки** или **Кристаллического заражения** и т. д.

Если сила этого осложнения больше целевой черты — последняя отключается — враг не может её использовать, пока не будет избавлен от помехи. Если желаемая черта врага сильнее результата короля, она понижается на один шаг.

Мастер тёмной магии

Расовая магия Сомбры всегда считается Тёмной, но король не создаёт брешей на выпавших двойках — только на единицах, как обычно.

Бестелесность

Сомбра умеет становиться бестелесным: в виде дымки он проникает сквозь щели, сливается с тенями и перемещается по неосвещённым плоскостям, погружается в толщу чёрных кристаллов и вырастает из них. Когда Сомбра получает прямой вред — составляйте его итог защиты из трёх кубов.

Предел: Невыносимость кристального сердца

Герои могут применить против Сомбры обычные средства для изгнания зла, но Кристальное сердце наиболее эффективно. Энергия сердца вступает в противоречие с натурой короля. Когда король попадает в зону воздействия этого артефакта, активируйте этот предел — «Король всех монстров» провоцирует конфликт и разлетается на куски.

Предел: Неисправный рог

Если с кондуктором волшебства что-то случится (заболеет, сломается или ваша концентрация будет сбита), то заклинание прервётся. При активации этого предела король Сомбра отключает расовую магию, сам рог и телекинез. Если он что-то удерживал магически, то оно падает на землю.

МУН ДЭНСЕР

Мун Дэнсер — одна из самых старых подружек Твайлайт Спаркл ещё со школы. Они имели в том возрасте общие интересы, их повадки и характеристики были весьма сходны. После внезапного отъезда Твайлайт из Кантерлота Мун Дэнсер стала ощущать себя покинутой и, постепенно теряя контакт с остальными приятельницами, вскоре замкнулась окончательно. Не желая дать дружбе другого шанса, она минимизировала взаимодействие с обществом и теперь каждый день с фанатичным упорством ходит в библиотеку изучать множество наук без какой-либо цели.

Элементы: **Честность d8; Доброта d6; Смех d4; Верность d4; Щедрость d6; Магия d8**

Подходы: **Умный d10; Осторожный d8; Прямолинейный d8; Быстрый d6; Впечатляющий d6; Нестандартный d6**

Отличия: **Единорог-хикки; Затаённая обида; Кривое зеркало Твайлайт**

Метка: **Клеймо в виде месяца и трёх звёзд d8**

Знаковые активы: **Очки d6; Архив невероятных книг d6**

Расовые черты и таланты:

Рог

Рог — это не только проводник магии, это ещё и просто часть тела. Рогом можно не только поднимать предметы: ещё тыкать и чертить символы. Эта способность наделяет Мун Дэнсер чертой **Рог d6**.

Телекинез

Все единороги владеют магией удалённого взаимодействия с предметами. Поднимают вещи, дёргают за рубильники, держат посуду, писчие принадлежности, останавливают

прохожих и, наверное, даже обезвреживают бомбы. Вы можете использовать сразу несколько активов снаряжения без траты лишних ресурсов и вам не обязательно напрямую с ними контактировать. Если вы хотите отобрать предмет у чужого владельца или что-то удержать, вы можете пользоваться своей *Магией*.

Расовая магия единорогов

Неизвестно, в чём именно проявляется талант Мун Дэнсер. Наиболее вероятно, что она, как и протеже Селестии, способна творить разнообразные заклинания, если выучит нужную формулу или свиток.

Когда Мун Дэнсер своим волшебством создаёт активы, которые она могла бы выучить за время обучения магии, она поднимает степень успеха на один.

Предел: Высокомерие

Представительнице расы единорогов не чужды все общие свойства племени, однако изъян меняется, соотносясь с характером героини. Активируйте предел и дайте Мун Дэнсер осложнение *Я слишком занята для этого d8*.

Предел: Жажда знаний

Мун Дэнсер не в состоянии отказаться от новой порции академической информации. Активируйте предел и заставьте единорога поддаться своей тяге к знаниям.

Предел: Неисправный рог

Если с кондуктором волшебства что-то случится (заболеет, сломается или ваша концентрация будет сбита), то заклинание прервётся. При активации этого предела вы отключаете расовую магию, сам рог и телекинез. Если вы что-то удерживали магически, то оно падает на землю.

МОНСТРЫ

Некоторые параметры монстров очень мощные и даже чиртерские. Почему так? Потому что это *монстры* и магические архизлодеи — они опасны, они непредсказуемы, они могучи и их главная задача — затруднять жизнь обитателей Эквестрии. Все существа описаны по следующему плану:

НАЗВАНИЕ

Каждый монстр имеет официальное название, даже если его никогда не произносят вслух в сериале.

ОПИСАНИЕ

Краткая характеристика существа. Что оно собой представляет, какова его мотивация, внешний вид, повадки, образ жизни и интересные факты.

ОТЛИЧИЯ

Количество отличий на монстра рекомендуется сравнивать с его значимостью. Общее правило «не больше трёх» остаётся в силе.

УГРОЗА

Одна из целей монстров — бросать вызовы героям. Чудища, конечно, могут участвовать в благородных турнирах или философских дискуссиях с протагонистами — но в первую очередь они созданы для острых конфликтов. Для этого используется черта из отдельной категории: **Угроза**, оценивающая общую опасность монстра по пятибалльной шкале (таблица на с. 9). Когда монстр ведёт себя агрессивно (нападает из засады, ломает дома, колдует злодейство, применяет способности типа яда или устрашения), добавляйте его **Угрозу** в дайспул.

ПОДХОДЫ

Категория подходов универсальна для большинства существ. Впрочем, чтобы пользоваться подходами, нужно иметь

предпочтения и стиль, свободу выбора, а это позволяют себе существа хоть сколь-нибудь разумные. Порог из Эверфри вряд ли может подойти к проблеме **Нестандартно**, а вот минотавр — вполне. Поскольку минимальное значение подхода равно $d6$, а их число фиксировано, в статистике монстров отмечены только подходы с другим рейтингом. Если у монстра эта графа пустует или вообще не указана, значит, доступа к подходам у него нет.

ЧЕРТЫ И АКТИВЫ

Все завязанные на образ качества принадлежат этой категории. Чудища не решают, иметь ли им когти, питаться козиной или уметь говорить на понятном языке — они просто существуют, как есть. В этой группе встречаются и анатомические свойства, и поведение, и характер, и видовые способности.

Помните, что созданиям, как и персонажам игроков, надо набирать кубики из разных категорий. Хотя **Угроза** записывается там же, где и **Толпа** или многоголовость, она всегда добавляется в пул независимо от остальных черт.

ТОЛПА / РОЙ

Если эта черта есть, значит, чудовище представлено не особью, а группой или роем, действующим как единое целое. Отличия, таланты и способности общие на всех членов роя или толпы.

Эта категория всегда представлена набором одинаковых кубиков ndX : где n отражает численность толпы (об этом ниже), а X — размер каждого из членов. Когда **Толпа / Рой** создаёт черты, она бесплатно может разделить степень успеха на n задач. Так, рой перевёртышей $5d6$ может занять в ближнем бою до пяти противников одним действием.

Чтобы разогнать **Толпу / Рой**, желательно использовать разделение градаций успеха или таланты, действующие на несколько целей сразу. Одиночные же атаки и целевые осложне-

ния, накопленные поверх d12, просто вычитают из n единицу и сбрасываются, но сама **Толпа / Рой** при этом остаётся в игре. Допустим, при попытке отбиться от Осиногоя 2d6 палкой по правилам создания черт, вы сначала сведёте его до 1d6 и только затем уже сможете от него избавиться окончательно.

Когда вы преодолеваете **Толпу / Рой**, степени успеха определяют, сколько n вы победили.

МНОГОГОЛОВЫЙ

Такой монстр имеет несколько голов. Каждая голова имеет свой разум, мировоззрение и, вероятно, мнение о событиях, отличное от других голов.

Эта категория всегда представлена набором одинаковых кубиков ndX: где n означает число голов, а X — сила используемой в ситуации черты. Для примера, на укусы цели чербер бросит 3d8 — вступают в игру его мощные бульдожьи челюсти и острые зубы. При попытке же выучить новую команду он добавит 3d4 — он дурашливый и не слишком обучаемый.

Когда **Многоголовый** создаёт черты, он бесплатно может разделить степень успеха на n действий. Вышеуказанный чербер кусает до трёх целей за ход.

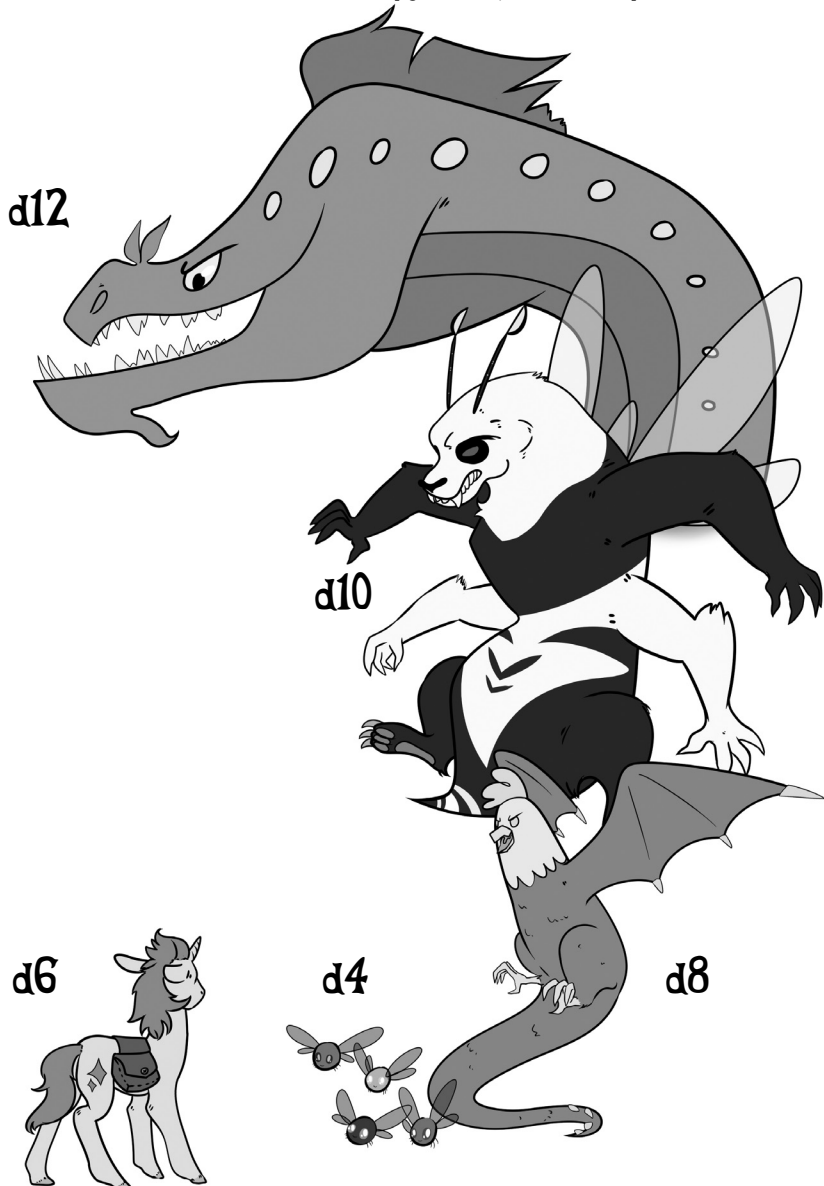
Как и в случае с **Толпой / Роем** целевые воздействия на разум не столь эффективны, как массовые. Когда вы накапливаете d12+ последствие на многоголовом монстре, оно просто снижает n на единицу и сбрасывается — это можно трактовать как выведение одной головы из строя. Поэтому против таких существ полезны таланты, действующие на несколько целей сразу.

ТАЛАНТЫ И ПРЕДЕЛЫ

Принципы оформления талантов не меняются. Некоторые сверхъестественные монстры имеют способности, недоступные разноцветным лошадам.

РАЗМЕР

Размер монстров выражен кубиками d4, d8, d10 и d12. Недостигающий в этом ряду d6 — подразумевающийся кубик «среднего» размера самих пони. Разницу в габаритах пони лучше описывать отличиями (*Крупный; Пони-карлик* и т. д.).



АЛМАЗНЫЕ ПСЫ

Алмазные псы живут в пещерах и добывают драгоценные камни. Существуют в нескольких формах: прямоходящие (обрабатывают камни и управляют бандами) и четырёхлапые — эти как раз занимаются выработкой драгоценных камней, роют туннели и охраняют владения. Передние лапы используются собаками для копания земли, манипуляции и опоры. Их короткие хвосты заканчиваются шипастым утолщением.

Угроза d6

Отличия: *Жадные до драгоценностей; Грубияны и задиры; Утончённый слух*

Подходы: *Прямолинейный d8; Быстрый d8; Умный d4*

Черты: *Броня d6; Загребущие лапы d8; Знание подземелий d6*

Прирождённые копатели

Горная порода и рыхлая земля не могут остановить алмазных собак: перемещение под землёй их не замедляет. Потратив действие, алмазный пёс перемещается в зону, куда мог бы прорыть туннель.

АУИЗОТЛЬ

Мифический монстр, обитатель джунглей. Внешне напоминает собаку тёмно-синего окраса с обезьяньей ладонью на конце хвоста. Задние ноги напоминают собачьи, тогда как передние похожи на конечности обезьяноподобных существ — передние лапы способны к манипуляции. Ауизотль обладает садистскими наклонностями, жесток и властолюбив. Повелевает понями-дикарями и тропическими животными, как правило, хищниками.

Угроза d8; Размер d8

Отличия: **Любитель изоцрѐнных ловушек; Самонадеянный; Жестокий**

Подходы: **Впечатляющий d10; Нестандартный d8**

Активы: **Приспешники и телохранители d10; Знание древних тайн d6**

Хвост-рука

Хвост Ауизотля оканчивается полноценным манипулятором. Если хвост Ауизотля не занят, то он может использовать сразу несколько активов из группы снаряжения без траты СО.

Бизон / Як-як

Обитателей пустынных частей Эквестрии, бизонов, можно считать в некоторой степени аборигенами прерий. Дикие парнокопытные, эти существа недолюбливают понаехавших в их родные края непарнокопытных. Типичный бизон крупнее, сильнее и массивнее среднестатистической пони, но не такой хитрый и более прямолинейный. Бизоны вспыльчивы и быстро переходят к насилию.

Описание применимо и к як-якам, с той лишь разницей, что последние живут на севере и как раз пытаются влиться в Эквестрию на своих условиях.

Угроза d6; Размер d8

Отличия: **Традиционализм; Упрямство; Любители знатно поест**

Подходы: **Прямолинейный d10; Осторожный d4**

Черты: **Рога d6; Сила d10**

Василиск

Сказочное существо с хвостом ящера, кожистыми крыльями и головой курицы. Обладает способностью взглядом превратить живое существо в камень. Эффект окаменения может быть снят только самим василиском. Обладает зачаточным интеллектом.

Угроза d6

Отличия: *Территориальное животное; Чешуя снаружи, курица внутри*

Черты: *Крылья d6; Окаменевающий взгляд d10; Скрытность d6*

Нельзя отвести глаз

Встреча с агрессивным василиском чревата окаменением. У противника есть три хода, чтобы как-то справиться с этой тварью, подобно **Ограничению по времени**: □□□. Вы можете зажмуриться и получить d4, но при этом таймер застывает. Можете бесстрашно взглянуть в глаза монстру и получить d8, но при этом таймер сдвигается на две позиции. Во всех остальных случаях счётчик заполняется по одному квадратику.

Предел: Трусость

Активируйте предел, чтобы проиграть конфликт и бежать, при этом все уже обращённые в камень цели обретают свою форму из плоти и крови.

Виндиго

Духи дисгармонии и беспорядка, существовавшие в древности. Неизвестно, были ли эти призраки изгнаны окончательно. Виндиго питаются отрицательными эмоциями пони, в частности, ненавистью и недоверием, и боятся тепла и Гармонии. Эти духи имеют вид призрачных коней, вызывающих вокруг себя вьюгу, заморозки и похолодания с осадками.

Угроза d12

Отличия: **Бестелесные духи; Воротит от дружбы; Характерный вопль**

Черты: **Жуткий холод d8, Погодные явления d6**

Больше раздора!

Когда игроки активируют пределы своих персонажей, давайте подъём **Жуткому холоду**. Когда главные герои устраняют осложнения, наложенные духами беспорядка, понизьте черту **Жуткий холод**.

Боязнь тепла

Когда Виндиго получает огненный вред или попадает в тепло, вместо осложнений его **Жуткий холод** опускается по числу степеней успеха.

Бестелесность

Виндиго не накапливает осложнения и игнорирует все виды повреждений и последствий. Когда **Жуткий холод** опускается ниже d4, Виндиго проигрывает конфликт и исчезает.

Гидра из Фроггиботтом

Гигантское химерическое существо с туловищем земноводного и несколькими головами, перемещается всего на двух ногах и обладает массивным хвостом для уравнивания массы тела. Обитает в болоте, прожорливо, но туповато. Появление гидры знаменует выделение зловонных испарений и газов. В окрестностях Фроггиботтом водится одна четырёхголовая гидра. Неизвестно, обладают ли эти существа разумом, но восприятие мира у каждой башки разное. Также неизвестно, существуют ли в Эквестрии гидры с иным количеством голов.

Угроза d8; Размер d12; Многоголовый 4dX

Отличия: Сложно не заметить; Амфибия; Территориальное животное

Черты: Мясистый хвост d8; Зубастые пасти d10; Тупость d4; Общая неуклюжесть d4; Крепкая шкура d6; Жуткий рёв d8

Грифон

Это подданные королевства Гриффонстоун, соседствующего с Эквестрией. Грифоны — сказочные существа из половинок орла и льва. На территории Эквестрии обитают в Клаудсдейле и иных воздушных замках, поскольку, как и все крылатые создания, способны ходить по облакам. Их родина находится в упадке после того, как аримасп украл из дворца священную реликвию, хотя самим жителям, видимо, это совсем неважно. Грифонов устраивает любое развитие событий. Также они имеют свои кулинарные традиции, чрезмерно жадны и с ними весьма непросто построить отношения.

Угроза d6

Отличия: Гони в лапу пятачок; Чужестранец; Низкая пассионарность

Подходы: Быстрый d10; Впечатляющий d8; Прямолинейный d8; Нестандартный d4

Черты: Острые когти и клюв d8; Крылья d6; Культура грифонов d8

Ходить по облакам

Смотри описание таланта на с. 61.

Предел: Неисправные крылья

Смотри описание предела на с. 61.

Драко́н взрослый

Взрослый дракон по всем повадкам и свойствам похож на западного собрата-дракона. Огромен, ленив, несговорчив, обладает скверным характером и приличным фондом драгоценных камней и золотых самородков, иногда ювелирных украшений. Демонстрирует ярко выраженное территориальное поведение, на проблемы остального мира, как правило, ему плевать. Умеет летать и изрыгать огнесмесь или дымы.

У драконов есть своя вотчина за морем Селестии, но некоторые из их представителей обитают и в Эквестрии — в ди-ком лесу близ Понивилля или в горах неподалёку.

Угроза d12;

Размер d10 или d12

Отличия: *Гигантская летучая рептилия; Патологическое стяжательство; Чужие проблемы не волнуют*

Подходы: *Впечатляющий d10; Прямолинейный d10*

Черты: *Крылья d6; Чешуя d8; Когти, зубы и хвост d10; Тщеславие d4*

Огнеупорный

Дракон не получает прямых повреждений от огня и высоких температур. Устойчив настолько, что может купаться в лаве.

Дыхание

Огненное (или дымное) дыхание дракона считается атакующим по площади, что позволяет ему эффективно расправляться с толпами противников. Когда вы используете огненное дыхание, чтобы наложить на цели соответствующие осложнения, добавьте в пул 1d12, 2d10, 3d8 или 4d6, вы бесплатно распределяете успехи по числу задетых целей.



Самоцветная диета

Драконы способны питаться без последствий драгоценными камнями, они воспринимают камни скорее как деликатес, нежели как жизненную необходимость.

Предел: Кодекс драконов

Активируйте предел, чтобы заставить дракона выполнить действие, отмеченное в Драконьем кодексе или текущим властелином драконов как обязательное к исполнению.

Дракон детёныш (Спайк)

К сожалению, в сериале представлен одиночным экземпляром — спутником Твайлайт с набором умений полотёра и дворецкого. Отличительная способность — изрыгать вместе с пламенем послания от принцессы Селестии и отправлять их обратно, точно так же сжигая дыханием. Не имеет крыльев, и даже его взрослая форма их лишена. Неизвестно, является ли это результатом преждевременного вылупления из яйца или особенностью породы.

Угроза d4; Размер d4

Отличия: **Маленький дракон** — всё равно дракон; **Халявщик и вруша; Влюблён в Рарити**

Подходы: **Умный d8; Быстрый d8; Прямолинейный d4**

Черты: **«Ассистент №1» d8, Списки и свитки d6; Острые коготки d6**

Пробуждение

Когда Спайк применяет отличие **Маленький дракон** — всё равно дракон с силой d4, вместо пополнения пула очков хаоса, поднимите **Угрозу** и **Размер** на один шаг. С каждым увеличением размера характер Спайка становится всё более скверным вплоть до открытой агрессии. Вы также вправе переименовать это отличие, чтобы отразить изменения Спайка.

Предел: Остатки совести

Когда против Спайка успешно применяют актив, имеющий для него сентиментальную ценность, активируйте предел и сбросьте его статблок до стартовых значений.

Предел: Кодекс драконов

Активируйте предел, чтобы заставить Спайка выполнить действие, отмеченное в Драконьем кодексе или текущим повелителем как обязательное к исполнению.

Огнеупорный

Дракон не получает прямых повреждений от огня и высоких температур. Устойчив настолько, что может купаться в лаве.

Самоцветная диета

Драконы способны питаться без последствий драгоценными камнями, они воспринимают камни скорее как деликатес, нежели как жизненную необходимость.

Дракон подросток

Это — подросший маленький дракон. По своему уровню развития представляют собой тинейджера, а по поведению несильно отличается от дворовой шпаны: заносчив, ленив, склонен к стадному поведению, поиску лёгкой наживы и самоутверждению за счёт окружающих. Чужая жизнь для него имеет мало ценности. Типичный дракон-подросток уже гораздо крупнее взрослой пони, сильнее и уже полностью контролирует огненное дыхание, что немаловажно.

Угроза d6; Размер d8

Отличия: *Крупный летающий рептилоид; Вчетвером на одного не боимся; Грубияны и задиры*

Подходы: *Нестандартный d8; Впечатляющий d8; Прямолинейный d8*

Черты: *Крылья d6; Чешуя d6; Когти, зубы и хвост d8; Угрожающий вид d6*

Дыхание

Огненное (или дымное) дыхание дракона считается атакующим по площади, что позволяет ему эффективно расправляться с толпами противников. Когда вы используете огненное дыхание, чтобы наложить на цели соответствующие осложнения, добавьте в пул 1d8 или 2d6, бесплатно распределите успехи по числу задетых целей.

Огнеупорный

Дракон не получает прямых повреждений от огня и высоких температур. Устойчив настолько, что может купаться в лаве.

Самоцветная диета

Драконы способны питаться без последствий драгоценными камнями. Для драконов такая диета скорее лакомство, чем необходимость.

Предел: Кодекс драконов

Активируйте предел, чтобы заставить дракона-подростка выполнить действие, отмеченное в Драконьем кодексе или текущим повелителем как обязательное к исполнению.

Драко́неквус

Демоническая сущность в оболочке из частей тел различных животных, слепленных воедино. Драко́неквус имеет четыре конечности, хвост, рога и вроде бы козлиную голову на длинной шее. Это, пожалуй, всё, что о нём можно сказать определённо: каждая часть тела иногда проявляет самостоятельность, уходит со своего места или теряет пару. Незвестно, существуют ли иные драко́неквы, так как в сериале показан лишь один их представитель — Дискорд. Он обладает настолько сильными способностями к магии, что буквально каждое его действие сопровождается каким-нибудь трюком или изменением реальности. Ход мыслей драко́неквуса непостижим, а непостоянная натура не поддаётся анализу, однако, как показывает опыт, даже такое существо можно приручить и социализировать. Дискорд, получив полную свободу, в состоянии превратить всю Эквестрию в хаотическую кашу из фантазмов, невозможных существ и фигур, противоречивых погодных явлений, сопровождаемых массовыми психозами и безумием.

Угроза d12

Отличия: *Дух беспорядка; Тролль, лжец и одиночка; Эгоцентрист*

Подходы: *Впечатляющий d12; Быстрый d10; Умный d8*

Черты: *Магия d12*

Манифестация хаоса

Когда дискорд создаёт черты, он получает +2 к степени успеха, если ведущий пожертвует очко хаоса.

Подавление

Дискорд не стесняется использовать козыри максимально эффективно, сперва лишая противников сил, а после глумясь над ними вволю. Чтобы устранить какую-то черту, он должен наложить на владельца этой черты осложнение (*Исчезнувший рог*, например). Если рейтинг этого осложнения больше целевой черты — она отключается, пока осложнение не исчезнет. Если нет (степень успеха мала), то целевая черта врага понижается на один шаг.

Отражение магии

Когда Дискорд защищается (т. е. делает ставки) от магической атаки, он заимствует один любой кубик из вражеского запаса.

Хочу и буду

Пожертвуйте очко хаоса: до конца игрового сеанса надели-те Дискорда новым отличием или чертой d6. За каждый до-полнительный жетон вы можете поднять эту черту на шаг.

Предел: скука

Дискорду часто надоедают новые способности и он не лю-бит повторять один и тот же трюк несколько раз. Активируй-те предел: устранили любую черту Дискорда до конца игровой сессии.

ДРЕВЕСНЫЙ ВОЛК

Обитатели леса Эверфри, эти волки полностью состоят из растительных материалов: веток, стволов, листьев и лигнина. Обладают всеми повадками обыкновенных волков: стайная охота, вой, территориальное поведение и пр. В связи с этим поодиночке почти никогда не встречаются. Их присутствие может выдать характерная вонь.

Угроза d8

Толпа / Рой nd6. Обычно один волк — это d6.

Отличия: **Боязнь громких звуков; Вонь; Из веток и желудей**

Черты: **Заточенные зубы d8; Внимательность d6; Неутомимость d6**

Регенерация

Пожертвуйте очко хаоса, воскресите развалившегося, но сохранившего целостность деталей, волка в следующей сцене.

Альфа-волк

Стая древесных волков может принять форму одного большого альфа-волка. Вместо действия превратите черту **Толпа / Рой nd6** в **Размер d6** и поднимите её на $n/2$ шагов. Так, стая из четырёх волков превратится в альфа-волка с **Размером 1d10** ($4 / 2 = 2$ подъёма).

При трансформации все накопленные осложнения опускаются на один шаг.

КАРЬЕРНЫЕ МУРЕНЫ

Карьерные мурены живут в норах Ущелья Гастли и, видимо, дышат воздухом. Они не любят, когда приближаются к их гнёздам и, стремительно выныривая из своих нор, хватают нарушителя спокойствия. Они достаточно крупные, чтобы проглотить пони целиком, однако их ареал и мобильность сильно ограничены.

Угроза d6; Размер 1d12

Отличия: *Стационарный хищник; Бешеный рывок, долгий откат*

Слишком большая пасть

Когда мурена пытается **Проглотить** цель, она поднимает степень успеха на +2, но берёт в пул d4 дополнительно, так как добыча часто выскальзывает через её ноздри и плохо сведённые челюсти.

Лорд Тирек

Рогатый кентавр с белой гривой, красной кожей и чёрным торсом. В прошлом совершил преступления против Эквестрии, воруя магию, за что был заточен в Тартаре. Сбежал во время одного из инцидентов и проглотил почти всю магию Эквестрии. Был остановлен Силой Радуги и отправлен обратно в ад. Судя по всему, Тирек древнее всей цивилизации поней, поэтому срок заключения его сильно разозлил. Способен поглощать чужую магию, отчего становится сильнее и растёт, заодно получая новые способности.

Злодей с большой буквы, алчный до власти. Ради могущества пойдёт на любую ложь и не остановится ни перед чем. Ненавидит своего брата и самих пони.

Угроза d12

Отличия: *Никому не друг; Кентавр-вымогатель; Нужно больше магии!*

Подходы: *Прямолинейный d10, Умный d10, Впечатляющий d8; Осторожный d4*

Черты: *Рога d6; Сифон волшебства d8*

Высасывание магии

Лорд Тирек умеет выпивать колдовскую энергию из пони. Для этого он должен успешно наложить на цель осложнение своим **Сифоном волшебства**. Если целевой элемент **Магии** выше рейтинга осложнения, то элемент понижается на один шаг. При этом кентавр поднимает силу своей **Магии** на один шаг или, при отсутствии этой способности, получает **Магию d4**. Если накладываемое осложнение сильнее целевого элемента, то **Магия** пони отключается, а Тирек получает эту черту себе в распоряжение.

Высасывание магии из пони означает также удаление знака отличия с её крупа, а это может привести к очень неприятным последствиям.

Рост!

Понизьте элемент **Магии** Тирека на один шаг, добавьте к его чертам **Размер d8** или сделайте ему подъем.

Жажда силы!

Понизьте элемент **Магии** Тирека на один шаг, увеличьте величину **Сифона волшебства** на один шаг.

Стойкость!

Понизьте элемент **Магии** Тирека на один шаг, добавьте к его чертам **Стойкость d6** или поднимите её на один шаг.

Колодец волшебства

Тирек может создавать чародейские эффекты (активы и осложнения) **Магией**, которую он отнял **Сифоном волшебства**. В отличие от обитателей Эквестрии, у кентавра нет ограничений по сфере применения колдовства и он получает +1 к степени успеха.

МАНТИКОРА

Существо с головой и туловищем льва, кожистыми крыльями, как у летучей мыши, и хвостом скорпиона. Хищное животное, поведение которого сильно зависит от настроения. Мантикора использует хвост по назначению: впрыскивает в тело жертвы яд. Может съесть пони целиком.

У мантикор есть имена и с ними, если прочие условия благоволят, вполне можно установить контакт и общение.

Угроза d8; Размер d8

Отличия: *Большая крылатая кошка; Очень мягкие лапы*

Черты: *Крылья d6; Зубы и когти d6; Жало скорпиона d10; Стойкость d8*

Наскок

Мантикора может атаковать до трёх целей в ближнем бою: бесплатно распределите степени успеха атаки между 3 целями или меньше.

МЕДВЕДИЦА

Медведицы являются физическими воплощениями одноимённых созвездий: сами по себе огромного размера, состоят из полупрозрачного звёздного материала и имеют длинные хвосты, но вполне осязаемы. Медведицы демонстрируют все повадки медведей, да и внешне схожи. От нападения Малой медведицы может пострадать целая деревня, такая как Пони-вилль, что уж говорить о Большой... Неизвестно, существуют ли другие звёздные животные.

Угроза 1d10 (малая) и 1d12 (большая);

Размер 1d10 (малая) и 1d12 (большая)

Отличия: *Переменчивое настроение; Гигантский звёздный медведь; Массивный, но лёгкий*

Черты: *Зубастая пасть d8; Ужасающий рёв d8*

Медвежук

Гигантский летающий химерический зверь, смесь жука и медведя. От первого у него есть антенны, сегментированное брюшко, шесть лап, крылья и жало. От второго — всё остальное. Далеко на северо-востоке у медвежуков есть свои земли.

Монстр показан достаточно бегло, поэтому чтобы не высасывать способности из пальца и подогнать механику под образ, возьмите стат-блок Мантикоры, только измените **Размер** на d10 и переименуйте некоторые черты и отличия.

Минотавр

Мифический прямоходящий монстр с головой быка и туловищем гуманоида. Как правило, минотавры — чужестранцы, которые приезжают в Эквестрию с какой-то деловой целью. По отношению к себе часто используют третье лицо в разговоре, обладают прекрасными силовыми качествами. Характер агрессивный, упрямый. Склонны показывать собственное превосходство, вспыльчивы и скоры на расправу.

Угроза d6; Размер d8

Отличия: *Всегда держит своё слово; Прямоходящий; Агрессивный*

Подходы: *Впечатляющий d10; Прямолинейный d8; Нестандартный d8*

Черты: *Рога d6; Штат помощников d6; Атлетические качества d8; Бизнесмен d10*

Морской змей

На самом деле эти существа вовсе не обязаны жить только в море, они встречаются в реках и озёрах. По сути, являются духами воды, которые обрели физическую форму. Выглядят как огромные драконы в восточном стиле: с длинными змееобразными телами, гривой и короткими конечностями. Их настроение контролирует приливы, отливы и спокойность воды в занятых водоёмах. Характер миролюбивый вопреки распространённому мнению — эти существа вполне вменяемы и с ними можно договориться. Стивен Магнит, единственный показанный в сериале змей, весьма сентиментален и чувствителен.

Угроза d6; Размер d12

Отличия: *Какое настроение, такая и вода; Амфибия; Перфекционист*

Подходы: *Прямолинейный d8; Нестандартный d8; Осторожный d8; Впечатляющий d10*

Черты: *Изящная чешуя d8; Харизма d6*

Параспрайты

Название является контаминацией слов *Parasite* (англ. паразит) и *Sprite* (лесной дух, фея). Симпатичные и очень милые существа, отличающиеся чудовищной прожорливостью и скоростью размножения. Съев небольшое количество биомассы, параспрайт порождает свою копию. Пользуются своим симпатичным видом, чтобы паразитировать в местах проживания пони. На этих существ очень необычно влияет музыка, вводя их в состояние транса.

Угроза d10

Толпа / Рой nd6 Обычно, 1d6 это облако, объёмом чуть больше пони.

Отличия: *Где один, там и сто; Поглощать и размножаться; Милые в малых количествах*

Черты: *Инвазивный вид d6; Крылышки d6*

Великий пожиратель

Рою параспрайтов нужно не так уж много биомассы, чтобы быстро размножиться. Вместо действия параспрайты могут уничтожить целевой съедобный актив или отличие со сцены. После этого черта *Толпа / Рой* увеличивается на d6.

Предел: Меломаны

Когда на параспрайтов воздействуют музыкой, активируйте этот предел — волшебные паразиты переключают всё внимание на источник музыки и следуют за ним.

Перевертыши

Насекомopodobные пони (или пониобразные насекомые — в официальной литературе последний вариант каноничен), живущие в гиблых землях за прериями. Они имеют экзоскелет с выраженными тергитами, рострум вместо гривы, голубые глаза, возможно, фасеточные. У них есть тонкие, синезелёные крылья, похожие на крылья насекомых, изогнутый рог и пара выступающих клыков. Все их конечности, включая рог и крылья, имеют сквозные отверстия. Клейма не имеют. Их ключевая способность — это мимикрия.

Большинство особей — рабочие, подчиняющиеся приказам королевы. Они понимают речь пони, могут вести диалог и, судя по последним событиям, обладают свободой воли. Кризалис повествует, что перевертыши питаются любовью, и чем больше они её получают, тем сильнее они становятся.

В конце шестого сезона большая часть перевертышей трансформируется в жуков-олений, разноцветных и миролюбивых, а королева Кризалис лишается трона и сбегает в пустошь. Новое общество перевертышей старается быть похожим на цивилизацию пони, но есть и те, кто остался верен старому.

Угроза d6 или **d12** (королева)

Толпа / Рой nd6 — для рабочих особей. d6 соответствует 2–3 существам.

Отличия: **Эротаксис** (инстинктивно тянутся к проявлениям чужой любви); **Энергетические вампиры**; **Мастера маскировки**

Подходы

Королева: **Впечатляющий d12**; **Умный d8**; **Осторожный d10**

Слуги: **Быстрый d8**; **Прямолинейный d8**; **Осторожный d8**

Черты

Рабочая особь: **Крылья d6**, **Рог d6**, **Клейкая слизь d8**, **Элемент Магии d6**

Королева: **Крылья d6**, **Рог d10**, **Элемент Магии d10**

Описание крыльев, рогов и пределов к ним расположено на страницах 61 и 66.

Расовая магия перевёртышей

У этих созданий волшебство проявляется в принятии чужого образа (вида, повадки, голоса). Вероятно, эти существа подражают пони, с которыми они установили визуальный и звуковой контакт. Также перевёртыши владеют агрессивным колдовством: лучами зла и снарядами из энергии. Вдобавок королева перевёртышей способна гипнотизировать цели и вводить их в состояние зачарованной безвольной куклы.

Когда перевёртыш своей магией создаёт активы, связанные с мимикрией, накладывает на цель вредоносные осложнения и гипнотизирует (это доступно только королеве), он поднимает степень успеха на один шаг.

Хождение по облакам

Перевёртыши не проваливаются сквозь облачную толщу. При падении на облако монстр не получает повреждений.

Породдил

Замечен в лесу Эверфри во время пробуждения семян разорения. Представляет собой крокодила, вместо чешуи у которого растут обломки породы (отсюда и название).

Угроза d6; Размер 1d10

Отличия: *Болотный хищник; Массивный и неповоротливый*

Черты: *Зубастая пасть d8; Каменная броня d10*

Твёрже кремня

Когда породдил защищается от физических атак, цель которых — ранения, травмы и стресс, он составляет итог из трёх кубиков.

Смуз

Смуз — слизнеподобное существо из родной плоскости бытия Дискорда. Якобы является старым другом одного. Слизь не имеет пола, но ассоциирует себя с мужским началом. Состоит из жижи с антимагическими свойствами. Питается драгоценными камнями, золотом и серебром, отчего натурально растёт. Перевариваются эти предметы, впрочем, довольно долго.

Угроза d6; Размер d6

Отличия: *Всё понимает, но не говорит; Неторопливый; Падок на блестящее*

Черты: *Липкие псевдоподии d10*

Антимагическая слизь

Если Смуз успешно накладывает осложнения типа *Заляпан*, *Поглощён* или *Увяз* на цель, то вне зависимости от силы наложенного осложнения у оппонентов на это время подавляется *Магия*. Следовательно, испачканные не могут использовать свои колдовские способности.

Обтекаемый

Когда Смуз создаёт черты на персонажах или окружении в пределах досягаемости (поглощает их, пытается испачкать, разливается по полу), он бесплатно распределяет степени успеха на несколько целей.

Пожиратель сокровищ

Вместо действия Смуз может уничтожить целевой актив сокровища (любые драгоценности и благородные металлы) или отличие со сцены. После этого *Размер* Смуза поднимается на один шаг.

Комок жижи

Смуз невосприимчив к атакам оружием и подобным способам получить повреждения. Вероятно, нужны изощёренные способы разделения его тела, изоляция или не прямое воздействие чарами.

Предел: Курс аудиальной терапии

Активируйте этот предел, когда Смуз подвергается воздействию «приятных» звуков и успокаивающих мелодий, — сократите его *Размер* до номинального. Также со всех оппонентов Смуза снимите все осложнения, вызванные контактом с антимагической слизью.

Татцльвурм

Татцльвурм — колоссальный чешуйчатый змей (или червь) с розовой головой и красной манжеткой. Он обитает под землёй далеко на краю Эквестрии, где растут волшебные цветы. Татцльвурм умеет высоко прыгать и ловить цели своими чёрными щупальцами, что кольцами свёрнуты внутри его трёхлопастного зубастого рта. Вопреки ареалу имеет глаза, поэтому периодически появляется на поверхности. Выделения из его рта крайне токсичны и их попадание на незащищённую кожу вызывает болезненные симптомы.

Угроза d10; Размер d12

Отличия: *Рождённый ползать; Настойчивый*

Черты: *Болезненный плевок d10; Рёв d6*

Ротовые щупальца

Татцльвурм умеет накладывать осложнение **Схвачен** на несколько целей существенно меньшего размера, если они находятся близко друг к другу. То есть, он бесплатно распределяет степени успеха между целями атаки.

Живоглот

Когда татцльвурм пытается **Проглотить** цель, он поднимает степень успеха на +2.

Твиттермит

Это насекомые, проводящие сквозь свои тела электричество. Внешне напоминают параспрайтов, только с большим молниеобразным брюшком. Током жалят жертв, собираясь в рои, способны причинить очень крупный ущерб, если накопят достаточно особей и силу заряда, конечно же. Из серии, в которой эти насекомые представлены, неясно, существуют ли твиттермиты на самом деле.

Угроза d8

Толпа / Рой nd4. Обычно каждая d4 — это рой величиной с кошку.

Отличия: **Живой конденсатор; Бжжжж!; Лёгкие на подъём**

Черты: **Крылышки d6; Молниевое жало d6**

Следи за распространением!

Рои твиттермитов легко остановить, пока они не разрослись и не заняли много места.

Пожертвуйте очко хаоса в переходной сцене, добавьте к Рою 2d4 за каждый жетон.

ФЕНИКС

Волшебная огненная птица, жизненный цикл которой связан со сбросом перьев, самосожжением и последующим перерождением. Феникс обычно носит яркую расцветку в тёплых тонах: преобладают оранжевые, красные и жёлтые перья. Птица владеет способностями, связанными с огнём и ослепляющим светом, достаточными для защиты себя и потомства.

Угроза d4

Отличия: **Огненная птица; Заботливый родитель; Специфическое чувство юмора**

Черты: **Крылья d8; Возраст d12**

Хождение по облакам

Смотри описание этой способности на странице 61.

Огнеупорный

Феникс не получает прямых повреждений от огня и высоких температур.

Цикл перерождения

Чем моложе птица, тем ярче её перья, сильнее свечение и выше подвижность. Старея, феникс теряет перья, подхватывает заболевания и, наконец, став полной развалиной, умирает, обратившись в горстку пепла. Затем он восстаёт из праха как ни в чём не бывало.

Параметр **Возраст** отвечает за проявления знаковых способностей феникса. После каждого применения этой черты вы понижаете её на один шаг. Когда против существа игроки или хищники выкидывают бреши — вместо пополнения пула хаоса вы можете поднять **Возраст** на один шаг (по числу единиц, как обычно). Когда эта черта падает ниже d4, феникс сгорает.

Регенерация

Пожертвуйте жетоном хаоса, воскресите сгоревшего феникса в следующей сцене и выставьте ему **Возраст** на d12.

Фруктовые Летучие мыши и вампиры

Это сказочные животные, обитающие в лесах и кронах яблонь. Первые — обыкновенные полуфрукты, полу-мыши, относительно безопасные. Вторые — летучие лисицы, питающие аппетит к яблокам. Даже небольшая стая фруктовых вампиров может причинить серьёзный ущерб хозяйству. С другой стороны, фруктовые мыши-вампиры помогают распространять семена яблок и бороться с иными вредителями, занимающими ту же экологическую нишу.

Угроза d6

Толпа / Рой nd8. Каждый новый d8 это 12–20 мышей, способных облепить одно дерево.

Отличия: **Чувствительны ко звуку; Плодовый вредитель; Сложно не заметить**

Черты: **Манёвренность d12; Внимание d10**

Химера

Обитатель Пламенных гейзеров. Монстр, составленный из трёх животных: змеи, козы и тигра в разных пропорциях. У химеры три соответствующих головы, каждая со своими идеями и мыслями, тем не менее, все они солидарны по одному вопросу: конина — это вкусно. Не брезгают и более тривиальными блюдами, но если представится возможность — почему бы не съесть и путника заодно? Головы считают друг друга сёстрами.

Угроза d8; Размер d8; Многоголовый 3dX

Отличия: *«Лебедь, рак и щука»*; *Козе много не надо*; *Мудрость змеи и сила тигра*

Черты: *Зубы и рога d8; Гипнотизирующий взгляд d8, Внимательность d6; Когти d6; Грозный вид d6*

Наскок

Химера может атаковать до четырёх целей в ближнем бою: бесплатно распределите степени успеха атаки между 4 целями или меньше.

Предел: При звуке флейты теряет волю

Когда химера слышит звуки флейты, активируйте этот предел — выведите змеиную голову из конфликта. Для этого уменьшите *Многоголовый* на 1dX, отключите черту *Гипнотизирующий взгляд d6*, и переименуйте отличие *Мудрость змеи и сила тигра* во что-то более приемлемое.

Цербер / Орф

Цербер — это мифический трёхглавый гигантский пёс, стерегущий врата загробного мира. Каждая голова цербера обладает своим мировосприятием и характером, впрочем, все они довольно послушны. Он и его брат Орф демонстрируют все повадки более-менее приручённых собак. Цербер принадлежит принцессе Селестии. Впрочем, случалось, что животное сбегало со своего поста.

Орф же двухглав и имеет проблемы в воспитании.

Угроза d6 или d4 (Орф)

Многоголовый 3dX или 2dX (Орф)

Размер d10 (только для Цербера)

Отличия: **Приручённый, но непослушный; Извивый; На столько-ко голов маловато мозгов**

Черты

Цербер: **Бульдожьи челюсти d8**

Орф: **Зубастые пасти d6, Внимание d6**

ИГРОВОЙ МИР

Предполагается, что материалы этого раздела знакомы игрокам и ведущему. Любитель сериала знает, что такое «Кантерлот», как управляют климатом в волшебной стране и какие события стряслись в Эквестрии около тысячи лет назад. Однако со свежими сезонами некоторая информация устаревает, в историю вводятся новые события и факты. Эта глава суммирует данные по хронологии, географии и социальному устройству сказочного мира. Всё для того, чтобы ведущий заполнил белые пятна в сценарии, импровизировал без «провисаний» и предложил игрокам ситуации и проблемы, не ломающие ощущения правдоподобия.

Хронология Эквестрии

История My Little Pony: Friendship is Magic покрыта мраком тайны. В сериале проскальзывают термины «Палеопонический период» и «Доклассическая эра», но чётких временных рамок они не имеют и, вероятнее всего, упомянуты ради лулзов и создания атмосферы. Хронологию событий можно представить следующими эпохами:

ОБЪЕДИНЕНИЕ ПОНИ

Это время, когда разные народы пони в тщетной попытке избежать глобального похолодания, вызванного духами Виндиго, отправляются на поиски обетованной земли. Они узнают о влиянии сил дружбы и Гармонии на окружающую действительность. Освоенная земля получает название Эквестрии, племена пони объединяются и строят город Кантерлот. Где-то в это же время кристальные пони основывают свою империю.

ПОЯВЛЕНИЕ СЕСТЁР-АЛИКОРНОВ

Селестия и Луна, два крылатых единорога, прикоснулись к могущественному источнику магии — Дереву Гармонии, собрав с него щедрые плоды: свои метки и шесть Элементов Гармонии. Они получают способность управлять небесными

светилами и тем самым освобождают всех единорогов от этого бремени. Параллельно с этим наводят в Эквестрии порядок: изгоняют монстров в Тартар, обращают зло в камень, создают себе резиденцию и обустривают волшебную страну.

Впрочем, они не успели спасти кристальное королевство, и оно потерялось. А бог хаоса, Дискорд, перед своим заточением посеял плевела разорения, подтачивающие корни Древа Гармонии.

ТЫСЯЧА ЛЕТ ПРАВЛЕНИЯ СЕЛЕСТИИ

Луне надоедает роль принцессы второго плана и она устраивает бунт. При помощи всё тех же элементов гармонии Селестия изгоняет Луну на одноимённый спутник. Если быть более точным, она сплавляет сестру с астрономическим объектом, хотя в официальных комиксах этот процесс более похож на изгнание. Это не проходит даром — на Селестию возрастает нагрузка, ведь теперь она управляет и солнцем, и луной.

Первая резиденция сестёр-аликорнов становится центром аномалии, позже ставшей лесом Эверффри. Виной тому ослабленная магия Древа Гармонии: лишённое плодов — Элементов — и подтачиваемое семенами Дискорда, растению не хватает сил содержать лес в порядке. Эверффри образует свою экосистему. Селестия переезжает на новое место, возникают новые города Эквестрии. Элементы гармонии забыты и потеряны.

Ближе к концу этого периода происходит несколько событий локального масштаба, имеющих отношение к главным героиням *My Little Pony: Friendship is Magic*: учреждение памятных дат, праздников и семейных традиций.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛУНЫ — КОНЕЦ ЭКВЕСТРИИ

За этот довольно маленький временной период стряслось немало значимых событий для страны пони. В частности: неудавшаяся месть принцессы Луны, одержимой демонической сущностью Найтмар Мун, и её раскаяние. В обжитых землях стали чаще появляться монстры. Принцесса Каденс отразила

атаку флота-улья перевёртышей на Кантерлот. Дискорд пробудился, но его повторно изгнали, а затем и перевоспитали. Кристальное королевство (ныне империя) вернулось из небытия, король Сомбра был уничтожен. Началось восстановление величия проклятого региона.

Был открыт новый источник магии, который привёл Твайлайт Спаркл к вознесению, а затем и коронации. Нашлись игодились элементы гармонии, но их пришлось вернуть Дереву во избежание катаклизма.

Из Тартара ускользнул опасный заключённый — кентавр Тирек, за несколько часов высосавший магию из всего, до чего смог дотянуться, подвергнув землю беспрецедентной экологической катастрофе и усугубив эффект беспечным использованием магии. Тирек был побеждён доселе невиданной формой магии — Силой Радуги, восстановившей баланс волшебства в Эквестрии.

Дерево Гармонии дало побег.

НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

Охватывает события пятого и шестого сезона шоу. Эквестрия ведёт успешную внешнюю политику, впрочем, политика эта весьма экспансивна, а изнутри зреет заговор. Команде Спаркл удаётся остановить секту Старлайт Глиммер, единорога, способной разобщать пони со своими метками.

Спустя некоторое время ушедшая от правосудия Глиммер, будучи весьма талантливым магом, создаёт временную петлю, дописав заклинание Старсвирла, и таким образом порождает бесчисленное количество параллельных миров, в которых Эквестрия перестаёт существовать. Осознавая масштаб последствий, Старлайт понимает собственную неправоту, возвращает привычный порядок событий и переходит в ученичество к Твайлайт.

Твайлайт Спаркл окончательно принимает полномочия принцессы дружбы и живёт теперь в своём дворце.

Климат Эквестрии

В стране волшебных пони полно разных климатических зон: от северных снегов и тундры до пустынь и прерий. Их стабильность полностью зависит от занятости обитателей. Если сёстры-принцессы заболели или пропали, то некому двигать небесные тела по небосводу и определять долготу дня. Земляные пони связаны с растительным и живым миром: только им удаётся управлять плодородием земли и поведением животных. Чем меньше земных поней, тем хуже повинуется флора и фауна. Пегасам повинуются птицы, облака, радуга, дожди и прочая метеорология, о чём неоднократно говорилось выше. Так что климат-контроль полностью зависит от численности пегасов в районе. Где их нет, случается непогода или засуха. В обжитых же местах дожди, радужные водопады, переходы на зимнюю и летнюю погоду проходят по расписанию (если, конечно же, никто не будет срывать сроки).

Впрочем, официальная пропаганда утверждает, что климатическое благополучие определяется таким эфемерным свойством сообщества, как Гармония. Чем выше Гармония, тем спокойнее ситуация в стране. Во времена разладов, междоусобиц и прочих конфликтов сама земля и погода подвергаются серьёзным изменениям: начинаются заморозки, выпадает снег, растения погибают и не плодоносят.

Сериал отчасти подтверждает это: когда Великая и Могущественная Трикси накрывает стеклянным колпаком Понивилль и устраивает беспредел, климат в деревне сильно и резко портится. А в случае более серьёзных напастей – вторжения демонов, для примера – начинаются катаклизмы.

География Эквестрии

Столица Эквестрии — наскальный город Кантерлот. Земля весьма пересечённая, богата топологическими объектами: горами, озёрами, каньонами, оврагами, лесами и реками. Вулканы действуют уже за пределами ареала пони — во владениях драконов.

Геополитическое окружение мира неизвестно, так как официальная карта Эквестрии от сезона к сезону дорисовывается и дополняется. К югу находятся степи перевёртышей, а за ними — Запретные джунгли. На севере — королевство кристаллических поней, а ещё севернее — Як-якистан. На западе — леса и «туман войны». На востоке — море Селестии, за которым раскинулся Гриффонстоун, территория медвежков и логова драконов. Рядом с землями аримаспов лежит пустошь, где растут камни.

Несмотря на летающий город и воздушный транспорт, основной способ сообщения между удалёнными локациями — железная дорога.

ГОРОДА И ДЕРЕВНИ

Кантерлот — изначально просто дворец, расположен на склоне горы и, соответственно, имеет необычную планировку. Кантерлот — столица Эквестрии и помимо управления играет роль культурно-досугового, образовательного и магического центра для всех жителей страны. Большая часть единорогов Эквестрии проживает здесь. Сообщение Кантерлота с другими поселениями налажено исправно: обычно за день удаётся добраться из столицы в любой другой город или деревню, хотя время транспорта в пути зависит от «скорости сюжета».

В Кантерлоте помимо собственно дворца принцесс-сестёр есть волшебная академия и ясли, сады и лабиринт, железнодорожное депо, вокзал колесниц и гарнизон королевской стражи. Турист может посетить личную библиотеку Селестии, воздушный стадион, верфь для дирижаблей и бесчисленное множество развлекательных заведений, магазинов, ресторанов и офисов. Под Кантерлотом раскинулась обширная сеть пещер, полных кристаллов и самоцветов.

Мэньхеттен — вероятно, «культурная столица» Эквестрии, где постоянно проходят выступления, театральные постановки и перформансы — в городе есть что посетить и по-

смотреть. Населённый пункт сильно урбанизирован, жители относятся к разным расам. В Мэньхеттен ходят поезда и лайнеры, движение очень активное. Теоретически, добраться до него можно пешком из Понивилля. Считается, что город живёт за счёт взаимопомощи, бартера и принципа «услуга за услугу».

Клаудсдейл — облачный город пегасов, погодная кузница столичного района Эквестрии — Клаудсдейл перемещается между регионами и деревнями волшебной страны, но не всеми. Знаменит помимо цехов погодных явлений и атмосферных объектов облачным Колизеем, где проводятся состязания летунов. Населён пегасами и иными крылатыми существами. Имеет все образовательные заведения для них: от яслей до школ и тренировочных лагерей.

Кристалльная Империя — «жемчужина севера», сателлитное государство, к настоящему моменту очищенное от скверны короля Сомбры. Здесь живут кристалльные пони, в сверкающем великолепии посреди снегов. Из кристаллов здесь состоит всё: предметы быта, транспорт, дома и даже некоторые растения. Кристалльные ярмарки в Империи — события эпохальной важности: на них местные жители насыщают положительными эмоциями проводник, транслирующий позитив на всю Эквестрию.

В позапрошлом году империя принимала Эквестрийские игры, по сему поводу было отстроено множество спортивных заведений и железная дорога. Для посещения открыты местные салоны красоты, библиотека и музей народных промыслов. Государством управляют супруги Шайнинг Армор и Каденс.

Понивилль — деревня близ Кантерлота у подножья горы. Основное население — земные пони, которые некогда и основали сей населённый пункт. В прошлом был единственным экспортёром радужных яблок и субпродуктов из оных. Мест-

ное население по большей части занято в аграрном секторе: пони выращивают овощи, фрукты и зерновые культуры, готовят всякие сладости.

В Понивилле есть бутик модной одежды «Карусель», кондитерская, ветлечебница, госпиталь, часовая башня, ратуша, железнодорожная станция, школа и гигантский фермерский надел Эпплорчард. Есть и где отдохнуть: спа-салон, ресторанчики и кафетерий, периодически устраиваются праздники и ярмарки. Энергию для поселения производит дамба. Понивилль находится близко к лесу Эверфри, что также делает его весьма важным стратегическим объектом.

Центральная библиотека была уничтожена во время Конца Эквестрии, зато теперь в пределах деревни растёт резиденция Твайлайт Спаркл: дворец полукристалльной, полудревесной структуры, выросший из побега Дерева Гармонии.

Эпплуза — деревня, основанная пони-переселенцами в пустошах за крайне сжатые сроки: она была построена и заселена менее чем за год. Железнодорожные пути соединяют Эпплузу с Понивиллем. Местное население выращивает яблоки на территориях, отнятых у бизонов. Гордость деревни — ежегодное родео с клоунадой и конкурсами.

Узловая станция Додж — поселение в прериях, выстроенное вокруг железнодорожной станции. Ближайший населённый пункт — Эпплуза. Жители выращивают вишню и производят из неё пищевые продукты.

Хуффингтон — ещё одна деревня на границе Эквестрии и леса Эверфри, удалена от Понивилля, точное расстояние неизвестно.

Филлидельфия — крупный город: когда-то в нём проводились Эквестрийские игры и подразумевается, что у него есть своя «фабрика погоды». Несколько лет назад пережил заражение параспрайтами. Согласно официальным комиксам,

Филлидельфия — обустроенный населённый пункт с местной популяцией драконов и развитой силовой инфраструктурой.

Лас-Пегасус — один большой парк аттракционов, конгломерат отелей и развлечений. Это летающий (облачный) город, адаптированный для всех видов пони, которые приезжают сюда отдохнуть, играть и просаживать свои золотые. Город висит к западу от Клаудсдейла. Неизвестно, путешествует ли он по стране?

Сталлионград, Ванхувер, Балтмер, Троттингхем — эти города упоминаются, но никаких подробностей о них не сообщается.

МАЛОНАСЕЛЁННЫЕ И НЕОБИТАЕМЫЕ УЧАСТКИ

Лес Эверффри — зона, с точки зрения самих пони, аномальная: тут никто не следит за погодой, животные предоставлены сами себе, как и деревья. На открытом участке леса, близ разлома, где растёт Дерево Гармонии, остались лишь заброшенные руины древнего королевского замка. Замок неохотно расстаётся со своими секретами, в нём до сих пор хранятся фолианты, забытые книги и запрещённая литература, в том числе колдовская. Ходят слухи, что в замке водятся призраки.

Сам лес населяют мифические существа, как правило, агрессивные и несознательные. Впрочем, некоторые чужестранцы находят в такой обстановке себе убежище (в частности, зебра Зекора). Считается, что Эверффри — место ссылки для пони, навлёкших на себя гнев принцесс-сестёр.

Лес Вайттейл — этот лес вполне гармонирует с магией обитателей. Деревья цветут и опадают по расписанию, из них добывают смолистые вещества.

Болото Фроггиботтом — «свалка» для излишков биоматериала неподалёку от Понивилля. Сюда, например, переселяют поголовья лягушек в случае их перенаселения. Болото

весьма обширно и занимает большую территорию, в нём даже водится гидра.

Где-то около болота и с противоположной от Кантерлота стороны расположена горная гряда — там раньше жил красный дракон.

Подальше от Понивилля находится болото **Пламенных Гейзеров**, место, где лучше не появляться без теплозащиты и оружия в том или ином виде — встречаются монстры.

Радужные водопады. Вероятно, радужные водопады вытекают из Клаудсдейла, когда он не странствует по континенту. Здесь проходят самые крупные «гаражные распродажи» и тренировки спортсменов для важных соревнований.

Ещё есть радужные водопады **Винсом** — место отдыха для туристов из Понивилля.

Ущелье Гастли — находящийся по соседству с болотом каньон, населённый карьерными угрями. Более ничем не привлекателен.

Запретные джунгли — южнее пустыни перевёртышей раскинулись тропические заросли. То тут, то там встречаются заброшенные храмы цивилизации, связанной с пони, но показанные в мультфильме представители оной живут сами по себе. Неизвестно, являются ли они подданными Селестии. В этих храмах искатель сокровищ может рассчитывать на богатый улов, если, конечно, он избежит всех ловушек и козни хранителей.

Ферма камней — равнина к югу от Понивилля, где нет ничего, кроме валяющихся то тут, то там булыжников и обломков скал. Местные жители выращивают камни разной величины. На ферму ведёт железная дорога.

ВОЖДЕНИЕ ИГРЫ

Ролевая игра — процесс отыгрывания игроками некой воображаемой ситуации с позиции выбранных ролей. Значит, чтобы вести игру, мастер должен предоставить игрокам ситуации, сцены и подумать о том, чем они займутся. Вы описываете игрокам то, что происходит вокруг их героев, ставите задачи, выслушиваете их идеи, отвечаете на вопросы и периодически кидаете кубики.

Ситуации вовсе необязательно представлять в мельчайших деталях и планировать всё приключение от начала до конца, продумывая сцены с участием героев целиком. Во-первых, никакой сценарий не выживает после встречи с игроками и их вмешательства. Есть шанс, что ваши идеи окажутся ненужными или даже непонятыми, поэтому некоторая доля свободы и импровизации всегда должна быть. Во-вторых, сценарий, подготовленный мастером — это сценарий за авторством всего лишь *одного* человека. Ролевая игра — коллективная форма досуга и нацелена на совместное рассказывание истории. И действительно сюжеты, порождаемые в процессе игры, как правило, получаются лучше и интереснее, чем рельсовое вождение по схеме мастера.

Впрочем, нельзя полностью возлагать ход всего приключения на импровизацию или игроков — вместо цельной истории вы рискуете получить панно из разрозненных случаев и событий «кто в лес, а кто по дрова».

Начните с простого: с идеи приключения, синопсиса, центральной проблемы. «Давайте поиграем в то, как ваши ОСки (жаргонное обозначение самодельного неканоничного персонажа, от англ. *Original Character*) спасают Понивилль от разбушевавшегося Смуза». «Предлагаю сгенерить пегасов и расследовать акт вандализма на погодной фабрике». «Я хочу поводить модуль про волшебное чаепитие с медведем Флаттершай» и так далее. Покажите идею игрокам. Это выглядит несколько искусственно, но если игрок знает, о чём приключение, у его героя будет несколько черт и параметров, которым найдется применение, а сам образ будет более вписанным.

Вы как мастер имеете право вето на некоторые факты, вводимые персонажами через черты. То есть, вы вправе запретить игроку генерить пегаса с **Пулемётом d6** или команду из одних аликорнов. С другой стороны, помочь создать альтер эго — ваша прямая обязанность, поэтому придётся предложить альтернативу или более компромиссный вариант. Смотрите на реакции игроков, иногда бывает полезно устроить голосование: всем ли будет комфортно, если, скажем, игрок в качестве персонажа создаст понификацию какой-нибудь известной личности?

Вариант посложнее, но интереснее, — построить приключение на свойствах и качествах персонажей ваших игроков. Если у кого-то есть **Эксперт в Астрономии**, можно вставить астрономическое событие типа звездопада или парада планет, которое призовет демонов бездны в Эквестрию. Если пони умеет подделывать документы, подкиньте ему каких-нибудь беженцев с юга, пострадавших от вторжения аримаспов. Если у него есть **Прабабка-географ d6**, намекните, что близится юбилей и надо как-то почтить старушку да и с родственниками пообщаться. Главная задача при этом: сделать приключение привлекательным для всех участников игры.

Идеи в этой главе дают лишь общее представление об авантюрах. Ответив на вопросы, вы получите стартовый набор деталей и фактов, с которыми можно будет создать насыщенное действо.

Идеи для крупного города

Близится юбилей / формальный приём / праздник. Вам как антрепренёрам предстоит подготовить, спланировать и провести мероприятие в условиях дефицита времени и ресурсов. Стоит ожидать всякого, вплоть до несчастных случаев и проблемных гостей, готовых устроить фрикаут на ровном месте.

Вы приезжаете с целью заработать, сорвать большой куш. Вас сопровождают лишения, нервотрёпка, конкуренты, ат-

мосфера занятого и большого города, безразличного к проблемам маленьких поней, и непопулярные для друзей решения. Ваша задача — в погоне за деньгами и статусом не потерять что-то более ценное, не упасть духом и не оскотиниться до безобразия.

Этому мрачному городу явно не хватает дружелюбия. Здесь всё как-то размеренно или уныло, или разрозненно, или даже лживо. Сделайте этот населённый пункт новой столицей дружбы, подайте жителям примеры гармонии и взаимопомощи! Запустите общественную инициативу или начните со своего ближайшего окружения. Покажите идею, сделайте её привлекательной и доступной. Будьте осторожны — не перегорите и не дайте рутине испортить ваш настрой.

Кто-то угрожает принцессе. Сталкер пишет ей угрожающие письма, устраивает магические пранки, следит за её деятельностью и не даёт покоя. Что это за существо, зачем оно это делает и чего хочет достигнуть, наконец? Всё это нужно выяснить непременно, чтобы изловить террориста и решить его судьбу.

В пещерах под Кантерлотом пропал без вести один подданный. Зачем он туда спустился и что за таинственный минерал «хомутит» упоминается в его письмах геологическому обществу? Был ли с ним попутчик или помощник? Как давно родственники обнаружили пропажу и по каким признакам? Кто ещё знает об увлечениях этого диггера?

Вы получили приглашение от загадочного единорога на вечеринку в особняке, которая превращается в калейдоскоп ужасов, как только вы переступаете порог дома. Выбраться живыми — это даже не обсуждается. Однако следует раскрыть личность хозяина особняка и его мотивы. Почему именно вы, и в каких условиях могла произойти ваша встреча ранее?

Одна из статуй в парке на самом деле — обращённый в камень герой нации. Нужно собрать информацию по его биографии, легендам, обстоятельствам несчастного случая, способам расколдования и вообще решить его судьбу. Вдруг он не вынесет такой долгой спячки или от статуи откололся большой кусок или предмет снаряжения? Вдруг это — не герой, а наказанный Селестией колдун или бывший супруг? Что, если он не один такой?

Идеи для малонаселённых земель

Жители деревни жалуются на свои метки. Знаки сбоят, меняют свои очертания, пропадают или, наоборот, появляются на теле. Что это: чьё-то колдовство или аномалия? Может быть, очаг распространения древней болезни-проклятия, появляющейся внезапно и исчезающей без следа? Есть ли какая-то закономерность между количеством появлений, исчезновений клейм и демографией пострадавших? Есть ли какой-то объединяющий фактор у всех поражённых (одна работа, одинаковые условия проживания, участие в одной гражданской инициативе)?

Удалённому посёлку угрожает природная опасность как раз перед важным мероприятием (праздник, День города, встреча делегации). Пони земли и пегасы не справляются с нагрузкой, поскольку, вопреки всем действиям, опасность всё приближается и приближается. Будто бы она защищена от магии. Удастся ли использовать естественные способы остановки напасти (возведение плотины, рытьё каналов, удаление всех опасных объектов с улиц)? Имеет ли смысл искать чей-то злой замысел: вдруг кто-то получит страховку при разрушении городских объектов? Может быть, кто-то призвал катаклизм, чтобы не дать событию состояться? Кому это выгодно? Кто вообще способен защитить стихийное явление от магии и откуда у него доступ к такой силе?

Инспектор Чудо-молний был направлен расследовать климатические проблемы захолустного городка и пропал с концами. Местные утверждают, что не видели тут такого чиновника, но что-то в их показанияхстораживает. Вероятно, следует расспросить в таверне, мэрии или даже того безумного земного пони, что у себя в хибаре выращивает Злые шутки. Кстати, что не так с погодой? Почему пегасы не пользуются своей магией? Куда смотрит деревенский совет?

В городок приехали коммивояжёры и странные торговцы, продающие... метки. Не нравится клеймо — мы дадим тебе новое... за умеренную сумму, конечно же. Что это за пони и почему их так много? Откуда у них такие силы и как осуществляется процесс меткопереноса? Где они побывали до вашего города, и что там произошло после их отъезда? Почему они вывозят заработанные монеты за пределы города?

Посёлок беспокоят мёртвые пони. Призраки умерших поней преследуют по ночам живых или беспокоят их в снах. Кто стоит за пробуждением нежити? Виноват ли в этом жадный промышленник, открывший новый рукав шахты? Или это некроматические изыскания единорога, живущего особняком в башне с кучей ловушек и заклинаний? А вдруг это проклятие, наложенное представителями других видов (если да, то за что)? Где гарантия, что после призраков не пойдут зомби и вампиры?

У вас завелись поклонники и подражатели, что искореняют беспорядок и налаживают дружбу у себя в городке: они даже устраивают показательные процессы над пойманными «на горячем» нарушителями. С одной стороны это приятно, с другой стороны, необходимо убедиться, что они не осложняют вашу работу. Нет ли во всём этом дискредитации? Каковы мотивы их лидера? Не злоупотребляют ли они общественным доверием? И что это за фраза «Целуй пипидастр»?

Идеи для дикой местности и Заграничья

...Ваш дилижанс точно не выдержит второго такого удара. Бизоны перешли к таранам, спустя два часа непрерывной погони. Возможно, забирать их идола было не самой удачной идеей. Может, не стоило злить их шамана проповедями дружбамагии. А вдруг это неправильные бизоны, которые топтали все эти договорённости с рейнджерами Эппллузы? Кстати о рейнджерах, где Свифтхуф и его подкрепление? Неужели эти парнокопытные взяли бригаду Свифтхуфа в плен?

Дипломатические отношения Эквестрии с одной малой народностью внезапно ухудшились. Вам поручено вернуть лояльность туземцев и не допустить усугубления ситуации.

Делайте всё возможное: просвещайте их в пути дружбамагии, демонстрируйте им личный пример, идите на уступки, обещайте разное. Держите баланс между гордостью и гибкостью — никому не нравятся послы-тряпки. Проявляйте бдительность и изучайте их быт. На худой конец попробуйте подчинить дикарей их же собственными традициями. Главное — не увлечься и не впасть в варварство. Ах да, нет ли за всем этим происков какой-то враждебной третьей силы, что пытается посеять семена раздора и отрезать метрополию от колоний?

Кадастровый отдел Кантерлота поручил вам ответственное поручение: основать поселение на западном побережье Эквестрии. Предстоит решить все проблемы с монстрами, обратить местных существ в дружбамагию, консолидировать пони, организовать поток грузов и строителей, защищать населённый пункт и пути сообщения от бандитов, чудищ и поражённых духами дисгармонии.

Затерянный храм Шайра-Аххе готов открыть свои тайны и сокровища только тем, кто явит понимание сути гармонии и её элементов. К сожалению, храм давно занесён песками, а в его альковах свили себе гнёзда всевозможные мифические

твари. Да и не следует упускать из виду мародёров, терпеливо ждущих, пока кто-нибудь не сделает за них грязную работу и не откроет доступ к алтарю.

Жители посёлка в горах видят странные атмосферные явления, случающиеся по ночам на достаточном удалении от деревни. В том направлении ничего нет: только дикая местность, хотя патрули пегасов обнаружили неподалёку следы копыт. В попытках объяснить эти феномены, местные понапридумывали кучу историй, будто бы это настоящие духи дисгармонии, призраки, брачные игры драконов или даже упавшая звезда. Странно, что никто из обывателей так ни разу туда не сходил...

Внезапное путешествие! Неважно, как это произошло: поезд сошёл с рельсов, случился камнепад на дороге, корабль попал в шторм — главное, что вы остались одни против стихии, не контролируемой понями. Предстоит несколько дней как-то выживать и подвергать испытаниям своё чувство товарищества. Какие опасности, чудеса нетронутой копытом природы или, наоборот, следы ушедших в небытие лошадиных проточивилизаций вы при этом узрите и что вынесете из этого приключения — не менее важный вопрос.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ИДЕИ

Ваши загадочные покровители, не объясняя детали, выдают вам поручения. Будь то карта из дворца Твайлайт, которая обозначает только место и количество участников, анонимки из тайника или приказы принцессы Мистерии. Это классические «пойди туда, не знаю куда, принеси то, не знаю что» и поиск проблем с дружкой у обыкновенных жителей.

Вы пересеклись с несчастным пони и приняли решение сделать его жизнь краше. Вероятно, какое-то событие в прошлом оказало на него столь разрушительный эффект. Попробуйте изменить его систему ценностей. С другой стороны,

стоит ли узнавать о нём больше и лезть в чужую жизнь? Есть ли третья сторона, заинтересованная в судьбе страдальца? И вообще, что значит «сделать жизнь краше»?

Монстры атакуют. Будь то залётный медвежук, сбежавший со своего поста Цербер или взрослый дракон, попутавший понятия, — они создают угрозу для мирных жителей и их необходимо прогнать.

Приближаются армии противника. Пока войска не перешли к активному наступлению, ваш долг — сделать всё, чтобы их задержать и даже обратить вспять. Пропаганда, организация путей снабжения и ополчения, поиски шпионов, меры гражданской обороны — всем этим необходимо заняться. Задание сильно осложняют предатели в стане союзников и руководящих должностей, их нужно выявить и подвергнуть принудительной гармонизации.

Кто-то вступает в противостояние с вашей командой или принципами, по которым живёт общество Эквестрии. Например, эксплуатирует чужое доверие, открыто выдвигает ультиматумы или тайно готовит идеологическую войну. Как добраться до зачинщика всех бедствий: через посредников или напрямую? Может быть, преданность его последователей слишком переоценена? Может ли помочь понимание мотивации злодея? Есть ли у него изъян или недостаток? Продиктованы ли его поступки непониманием или нежеланием признавать ошибки? Может, он просто запутался или под гипнозом?

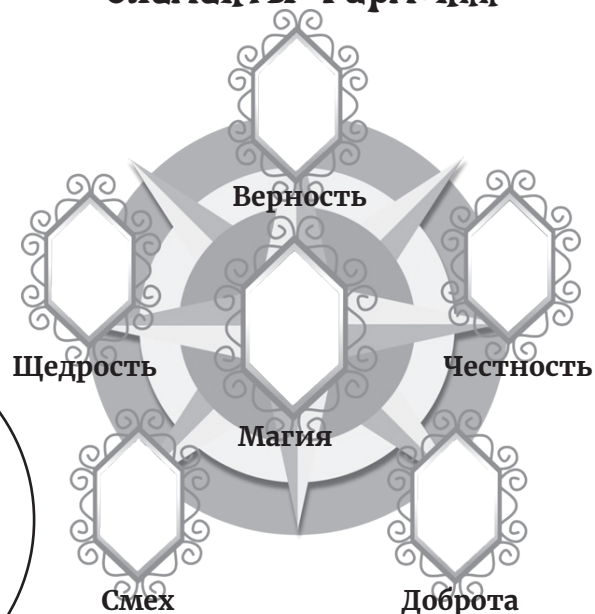
А, главное, как противостоять недругу? Конфликтовать, бороться или склонить на свою сторону? Что с ним сделать потом? Простить, принять в общество, отвергнуть? Вариантов масса.

Имя персонажа

Имя игрока

Вид

Элементы Гармонии

Метка α 

Отличия

Сюжетные
очки

1

2

3

4

Подходы

Умный



Быстрый



Прямолинейный



Впечатляющий



Осторожный



Нестандартный



Видовые черты и таланты

1

2

3

4

5

6

7

8

Пределы

1

2

3

4

Знаковые активы

Дисгармония

1

d6



2

d6

3

d6

Когда Дисгармония становится равна Элементу Гармонии, этот элемент отключается.

